GAMERS 2.0

# EDITORIALE

Eccoci arrivati al secondo numero di Gamers. Confessiamo che in realtà quello che avete fra le mani avrebbe dovuto essere il primo numero e quello precedente avrebbe dovuto essere un "numero zero" da collezione, ma per problemi "burocratici" non abbiamo potuto realizzare questa nostra idea. Quando scriviamo non sappiamo ancora quali siano stati i risultati di vendita del primo numero, ma dal feedback che abbiamo ricevuto e dal numero di accessi al sito **Hobbymedia** siamo convinti che questa idea sia piaciuta a tantissimi videogiocatori che come noi amano i videogiochi vecchi e nuovi senza fare troppe distinzioni fra Full HD e videogiochi a 8bit. Noi per ringraziarvi abbiamo deciso di aumentare il numero di pagine della rivista convinti che le vendite ci daranno ragione.

Il nostro sogno con Gamers non è solamente quello di realizzare una rivista di retrogames (e hacking) ma di ricreare, almeno in parte, quella che era l'atmosfera che ha reso mitiche macchine come il C64, il Super Famicom e l'Amiga... In quegli anni c'era la cultura "smanettona" e non si consumava tutto già pronto e disponibile in un centro commerciale. L'appassionato era un utente attivo che acquistava i videogiochi telefonando, anche all'estero, a negozi specializzati in import (no, non esisteva Internet) o magari cercava qualche annuncio "underground" sui giornali di annunci commerciali. Le riviste non avevano paura di pubblicare listati di programmi che richiedevano ore per essere digitati, o progetti di modifiche hardware e stranezze elettroniche... c'era spazio per tutto quello che era interessante e divertente non solo per i prodotti delle ditte con il budget pubblicitario più alto. Ma ora vi lasciamo alla lettura di questo numero. Ci rivediamo a metà maggio in edicola!

*LA REDAZIONE DI GAMERS*

**GAMERS 2 - Pubblicazione bimestrale**
**Managing Editor:** Francesco Fondi
**Editore:** Massimo Belfiore
**Direttore Responsabile:** Roberta Calce
**Senior Editor:** Simone "Simplo"
**Fotografie e illustrazioni:** Julie Watai
**Progetto grafico:** Neuro Design (Tokyo)
**Design:** Namicho (Tokyo), Frankie Bit (Italia)
**Traduzioni:** Lisa Panari, Elisa Nardoni, Jacopo Davassi
**Hanno collaborato:** Jaime D'Alessandro, Giovanni Ziccardi, Gabriele Coronica, Danny Choo, Luigi Medda, Giampietro "Zingri", Evrain, Luca "Retrogaming" Abiusi, Gualtiero "Shito" Cannarsi, Gemant, Roberto Nicoletti, Ugo Baldassarre, Ani "Nendo Graphix", Jacopo Davassi, Andrea Pachetti, Marco Scandroglio, Nicola De Guidi.
**Si ringrazia:** Franco e Tonino, il team Rotoeffe e GSA, Ilaria Barbaresi, Marco Scanavini, Asapon, Maya, Emanuele Tomassini, Divineo, Neo Flash, DS Extreme, Gamelabo, Continue, Team Knox, Francesca Meddi.
**Hobby Media Srl. Sede legale: via Sesto Miglio n°74 Roma**
**Registrata presso il Tribunale di Roma con il N° 384/2006**
**Pubblicità (email):** pubblicita@hobbymedia.it
**Stampa:** Rotoeffe S.r.l. (RM).
**Distribuzione:** Parrini S.p.a (RM)



Questo numero è stato realizzato con il supporto di 69 lattine di Redbull, 12.5 litri di caffè, 5 confezioni di Guaranà e con l'immancabile colonna sonora di Kohina.com

GAMERS

# DO YOU BELIEVE IN VIDEOGAMES?

**Questi primi mesi del 2007 sono ricchissimi di novità sia sul versante "ufficiale" sia su quello dell'homebrew e del videogame hacking.
La notizia più importante è ovviamente quella relativa al convertitore commercializzato da Divineo che permette l'utilizzo di Hard Disk economici per espandere le capacità della PS3.**

*QUESTI SONO I NOSTRI AMICI DEL NUOVO NEGOZIO DELLA TOYPLA AD AKIHABARA! WWW.TOYPLA.COM*

JULIE&ASAPON

## RETRO COMPUTING:

**MSX Revival**
Il mitico Home Computer giapponese (che ha ospitato giochi come i primi due capitoli di Metal Gear Solid) sembra rivivere una nuova giovinezza: stanno arrivando vari titoli per **Virtual Console**, nello shop **PS3** (giapponese) si possono acquistare due collection MSX della Konami, ci sono nuovi emulatori per PSP e Nintendo DS e, negli ultimi mesi del 2006, la D4 Enterprise ha iniziato la commercializzazione del **One Chip MSX**: un clone dell'MSX2.

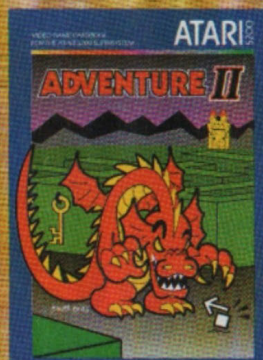
Caratteristiche: MSX2 con 256kB RAM, supporto MSX-DOS2, connettore PS/2, 2 porte per i joystick Msx, 2 slot per i cartridge, una slot per flashcard SD/MMC flashcard, uscita video composito e monitor VGA, due porte USB.
**LINK: www.msx.d4e.co.jp**

PenkoDS v02a: questo nuovo emulatore basato su fmsx di Marat Fayzullin gira su Nintendo DS.
**LINK: deadketchup.kyuran.be/2007/02/02/ penkods-v02a/**

SCOOP!!

Videogame Hacking

# PLAYSTATION 3: HDXT + LOADER

Nel periodo di lancio della PS3 in Europa Divineo ha iniziato la distribuzione del PS3 HDXT realizzato dal Team Xecuter. Si tratta di un "cassetto" frame che si inserisce nell'alloggiamento dell'Hard disk SATA da 2.5" della PS3. Successivamente è possibile chiudere lo slot avendo una connessione SATA perfetta. È possibile aggiungere qualunque tipo di Hard Drive e connetterlo senza problemi.
Team Xecuter ha anche creato un semplice ed economico convertitore di segnale Sata to IDE convertor. L'adattatore è creato con un design pulito e funzionale e la sua installazione è semplice e veloce. È possibile effettuare uno switch tra l'HD esterno e quello interno da 2,5".
Supporto per l'HYPERDRIVE USB2.0 per effettuare backup di dati da/a HDD. All'HDXT è possibile affiancare il convertitore Sata To Ide.
Un convertitore creato dal Team Xecuter per essere usato con l'HDXT o con altre periferiche che necessitino di un convertitore SATA TO IDE. Ovviamente grazie a questo convertitore l'HDXT permette l'utilizzo di ogni tipo di Hard Drive SATA o IDE (Supporta HD fino a 750GB) con la PS3 e in questa maniera è possibile risparmiare tanto rispetto all'utilizzo di un costoso Hard Disk da 2,5". Ma il nostro vero scoop (al momento di andare in stampa, online ci sono solo rumors) è il fatto che il leggendario Team Paradox ha creato un loader compatibile con la PS3 (con un firmware installato non superiore all'1.51) che permette di utilizzare l'HD come memoria delle ISO PS3 ed è pienamente compatibile con questo HDXT... il loader utilizza il tif exploit per far girare codice unsigned sulla nuova console Sony utilizzando una tecnica simile a quella che ha permesso la nascita della scena homebrew per PSP. Dopo l'uscita del Loader sarà solo questione di settimane prima di poter vedere i primi homebrew girare su PS3.
Ultima nota: ovviamente se volete fare partire gli homebrew su PS3 NON aggiornate il sistema (potrete continuare a giocare in rete anche se non farete accesso allo shop PS3 e apparirà il noioso messaggio che richiede l'aggiornamento)!!

## ADVENTURE II

Uno dei fenomeni più interessanti del retrogaming è la creazione di nuovi giochi per console classiche come l'Atari 2006, 5200 e l'intellivision. Ron Lloyd (programmatore e Keith Erickson (grafico) hanno appena realizzato Adventure II: seguito del leggendario gioco per 2006 e hanno prodotto una serie limitata di cartridge (da 32K) per Atari 5200. Adventure II, grazie alla maggiore potenza dell'Atari 5200, è superiore al capitolo originale sia per durata che per livello grafico e dell'originale mantiene la magia che ha reso il vecchio Adventure indimenticabile. A rendere ancora più interessante questa cartuccia è l'utilizzo di sprite e nomi negli highscore realizzati dai vincitori contest organizzato dal sito AtariAge. Il prezzo è di soli 42$, l'unico problema è trovare un 5200!! **www.atariage.com**

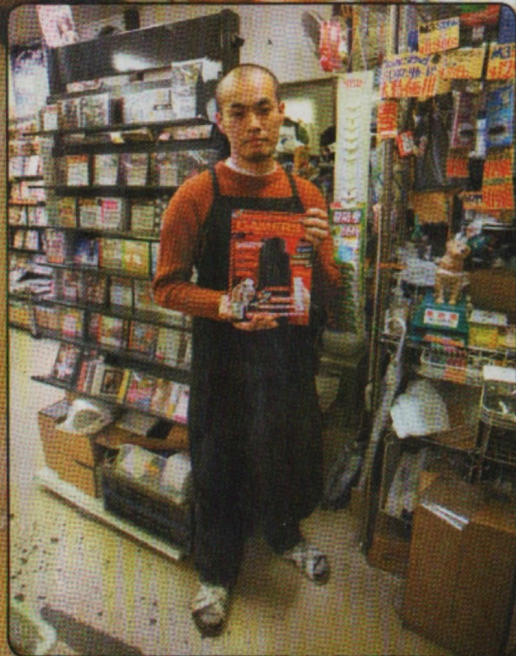
## MARCH RABBIT

Nel quartiere di Tokyo Akihabara sono concentrati i migliori negozi di videogiochi e elettronica del mondo. Fra i vicoli del quartiere si nascondo anche piccoli negozi e il più famoso è sicuramente **March Rabbit** che da alcuni anni è considerato negozio simbolo della cultura di Akihabara. Il nostro amico Junpei Kawasaki gestisce questo shop da anni ed è lui a scegliere personalmente prodotti che vanno a formare l'eclettico e affascinante mix di prodotti che si possono acquistare presso March Rabbit. La sua capacità di capire i nuovi trend è leggendaria (ad esempio ha iniziato a promuovere e vendere i prodotti legati a "Emily The Strange" prima di qualunque shop trendy di Tokyo e anni prima che arrivasse in Italia!). Qui potete trovare i migliori doujing games, accanto alle più nuove flash card per DS, T-shirt supercool e tanti gadget tecnologici cinesi. Inoltre Junpei ha creato un corner dedicato ai migliori libri dedicati ai videogiochi e alla cultura otaku (c'è anche "Samurai Girl" della nostra Julie). Il suo stile è talmente unico che da qualche mese alcuni negozi delle catente principali hanno iniziato a creare un corner stile "March Rabbit" per rendere più cool e credibili i propri negozi.... purtroppo (o per fortuna) non è facile imitare il gusto di Junpei... Se capitate fa queste parti non potete dimenticare una visita in questo shop!

***www.march-rabbit.com***

## Salsa PS3?!

**Prank:** Una delle immagini più divertenti che sono state diffuse su internet nel 2006 era quella della PS3 versione barbecue... i nostri amici di March Rabbit quindi non si sono fatti sfuggire l'occasione di vendere una versione customizzata della salsa BullDog per Tonkatsu (cotolette di maiale fritte). La finta etichetta è perfetta: al posto del logo originale c'è il faccione di Kutanagi e SIXAXIAS (ma chi l'ha pensato un nome simile?!), più in basso c'è il nome della salsa "Sony Sauce", poi il barbecue PS3 e in fine la dimensione: 60GB per la versione grande e 20GB per la piccolina... come se non bastasse il cartellino bianco, in basso, indica il prezzo di 499 yen e 599 yen (in riferimento al prezzo della vera PS3 che è 49.9000 yen e 59.000 yen).
E anche qui c'è un divertente riferimento a un "open price" che tanto open non è visto che ovunque la PS3 viene venduta a 59.900 yen e viene citato anche il prezzo speciale di 39.900 yen a cui viene venduta la PS3 presso il negozio Donkihote (comunemente chiamato Donki) che da metà gennaio ha iniziato a vendere il modello base della PS3 a 39.900 yen che equivale a circa 250 euro e che è l'ennesima prova del disinteresse con cui la nuova console Sony è stata accolta in Giappone.

## VIDEOGAME SHOP:

**Da questo numero Gamers inizierà a presentare i principali negozi italiani di videogiochi. Siamo convinti che i negozi specializzati siano la base su cui il settore dei videogiochi può crescere e maturare. Sia che si tratti di un negozio tradizionale sia di un negozio specializzato in videogame hacking siamo convinti che il proprietario e lo staff di queste ditte abbiano una visione su quello che è il mercato attuale dei videogiochi più lucida e attenta di quella dei "professionisti" che lavorano per le grandi realtà produttive e distributive del settore (troppo spesso lontane anni luce dai pensiero dei videogiocatori).**
**In questo primo appuntamento incontriamo Dalvit Oscar per scoprire Hard Store: uno dei negozi online italiani dedicati al videogame hacking.**

**Quando è nato Hardstore?**
Hardstore è nata nel dicembre 1997 a Salorno (BZ) un piccolo centro abitato di 3000 anime esattamente sul confine tra Trento e Bolzano nella val d'adige...
Nel 1998 il tutto è nato quasi per scherzo creando un sito internet fatto in "casa" che trattava un po' di tutto per la console PSX e N64 che ai tempi erano le uniche vere console sul mercato... Ovviamente ufficio era casa mia, esattamente nello scantinato di casa vicino alla caldaia!!! Sembra la classica storia da new economy... :) Il grosso vantaggio che avevo ai tempi era la mia conoscenza di internet, che nel 1998 per molti era agli albori, ma per me era già una conoscenza stretta da oltre 2 anni... Prima girovagavo in FIDONET connettendomi con un mitico ATARI ST e poi con un MAC alle varie BBS sparse per l'italia. La situazione era molto "particolare", chi come me poteva girare in internet raggiungeva contatti sia italiani che esteri in modo molto semplice, e spuntando da questi fornitori prezzi a dir poco strabilianti... Il mio sitarello e la mia micro ditta riusciva a competere con aziende mastodontiche, semplicemente perché io avevo internet... Al tempo pochi negozi specializzati sfruttavano la grande rete, e si affidavano ai vari rappresentanti di zona delle "storiche" aziende del settore che facevano da "padrone" ai tempi... Io invece comprai vari spazi pubblicitari su riviste come PSM, CONSOLEMANIA etc (ora sparite) e mi facevo conoscere portando prezzi e listini dimezzati rispetto al classico canale distributivo... In poco tempo hardstore era diventata un sito rispettabile e cominciava a muovere i primi passi verso quello che sarebbe diventata... Nel ottobre 1998 lasciai il mio lavoro di grafico presso una azienda del mio paese e mi misi in proprio...

**Vorresti presentarci il vostro team di collaboratori?**
Hardstore è a dir poco eccezionale come personale... Tutti abbiamo un eta' molto giovane, si parte dai 20 e si arriva ai 30 anni, con solo 2 eccezzioni, Gabriella e Naty responsabili amministrative che superano i 30... Anche se di poco! :) Il team è composto da Denny e Fabio, commerciali di riferimento per i clienti, Miriam che si occupa sia di fare la commerciale che di curare i resi e assistenza ai clienti, Natalia

Jaime D'Alessandro

# WINDOWS VISTA
## Prime impressioni

Costa una fortuna, soprattutto rispetto al prezzo americano. 299 euro contro 199 dollari. Il che è scandaloso, considerando l'importanza del mercato europeo. Ma al di là di questo **Windows Vista**, l'ultimo sistema operativo della Microsoft arrivato nei negozi a fine gennaio, rispetto a Xp rappresenta un passo avanti. Anche se non necessariamente per chi usa il computer per giocare. Ma andiamo per gradi.
Vista è pensate e alla fine occupa quasi dieci giga sul disco rigido. L'interfaccia grafica però è piena di gadget e funzioni, iniziando dalla barra laterale (dove si può collocare l'orologio, uno slide show delle vostre fotografie digitali, le ultime news della Cnn e via discorrendo), che lo rendono molto più piacevole. I fan Apple sicuramente avranno alzato il sopracciglio: è tutta roba che sui Mac si vede da anni. Possibile, anche se non è del tutto vero. Il Media Center, ora integrato, infatti è farina che viene dal sacco di zio Bill e che la Apple ha imitato in un secondo momento. Sono una serie di funzioni gestibili attraverso un telecomando che trasformano il Pc in una sorta di videoregistratore avanzato da collegare a uno televisore Lcd o a un videoproiettore. Il task manager poi fa finalmente distinzione fra i programmi legati al sistema operativo e quelli invece istallati successivamente. La sicurezza? C'è un antivirus e un antispam integrato, oltre a un sistema per il controllo parentale draconiano. Se poi sia sufficienti a proteggere il computer da intrusioni esterne è difficile dirlo ora.
Tutti i componenti del Pc, quelli della scheda madre in primo luogo, vengono riconosciuti automaticamente. L'unico cosa che abbiamo dovuto sostituire è stato il driver della scheda video dato che quello fornito dalla nVidia funziona decisamente meglio. Il computer è abbastanza potente, con un Amd 64 X2, un giga di memoria Ddr2, GeForce 7900 Gtx della Pny e scheda madre Asus
**World of Warcarft** gira tranquillamente e gira tranquillamente anche **Battlefield 2142**, **F.e.a.r.** e **Half Life 2**. Nessun rallentamento e framerate sempre fluido anche con le impostazioni grafiche al massimo o quasi. Il problema? La memoria. Un giga è appena sufficiente e Vista da solo se ne prende circa 400Mb. Come dicevamo non abbiamo avuto nessun problema, però è facile immaginare che con i videogame di prossima generazione le cose andranno diversamente. Quindi? Se avete un Pc con processore che può lavorare a 64bit allora potreste anche acquistare Vista, benché di giochi che sfruttano i 64bit per ora ce ne sono pochissimi. A tutti gli altri invece conviene aspettare. Fra un anno acquistare un Pc o nuovi componenti per far girare Vista adeguatamente costerà molto meno e il passaggio, soprattutto dal punto di vista del portafoglio, sarà parecchio meno traumatico.

www.youtoo.it - Piggyback

# FINAL FANTASY XII
## La guida definitiva!

Il negozio YouToo è importatore ufficiale della migliore guida per il nuovissimo Final Fantasy XII appena uscito nei negozi in versione europea. La guida è disponibile in due versioni: una standard e una deluxe (che potete ammirare nella foto accanto). Sinceramente non siamo grandi appassionati di guide perché ci piace scoprire da soli tutti i segreti di un videogioco, ma sfogliando questo capolavoro della Piggyback ci siamo convinti che una guida come questa possa rendere molto più divertente e rilassante giocare con l'ultima incarnazione di Final Fantasy per PS2... le informazioni contenute nella guida sono assolutamente complete e capitoli come quello dedicato al bestiario o alle missioni secondarie sono certamente utili anche a chi non vuole utilizzare la (dettagliatissima) soluzione del gioco che occupa oltre 150 pagine...

www.vogatek.com

# SUPER GUN
## Il kit di montaggio

Poco prima di andare in stampa abbiamo ricevuto un campione della **Super Gun** prodotta dalla inglese Vogaket e progettata da Romeo Cervi. Nei prossimi numeri pubblicheremo una recensione completa di questa ottima supergun che richiede solo un alimentatore per PC e un paio di vecchi joypad del Megadrive per iniziare a divertirsi con le schede dei videogiochi arcade senza spendere una fortuna per una delle bellissime supergun giapponesi.

CONNETTORE PER ALTOPARLANTI
CONNETTORE PER ALIMENTARORE DI UN PC.
PRESA SCART
CONNETTORI PER JOYPAD DEL SEGA MEGRADRIVE
CONNETTORE JAMMA PER COLLEGARE LE SCHEDE ARCADE

**CPS2: CP SYSTEM II (Capcom)**
Main CPU: 68000 @ 16 MHz
CPU Sonoro: Z80 @ 8 MHz
Chip Sonoro: Q Sound @ 4 MHz
Palette colori: 32 bit
Colori a schermo: 4096
Colori per tile: 16 (4 bits per pixel)
Oggetti gestibili: 900 (16 x 16 pixels)
Scroll Faces: 3
Risoluzione: 384 x 224
Massima capacità Rom: 322 Megabits
Variazioni colore della scheda (area di destinazione):
Verde: Giappone
Blu: Europa e USA
Arancione: Sud America
Grigio: Asia
Giallo: Tutto il mondo.

Nota: anche se tutte le riviste di videogiochi parlano di rom e di emulazione con leggerezza, utilizzare una rom di un gioco che non si possiede rimane un atto illegale... al di là delle problematiche legali, secondo noi, il godimento nel possedere una scheda arcade originale è nettamente superiore a quello di scaricare una rom da emuparadise o da uno dei soliti siti... Basta fare un giro su Ebay per trovare tantissime schede Jamma a poche decine di euro!

## EMULATORE CPS2 PER PSP

**CPS2PSP ver.2.0.6**

Il leggendario programmatore giapponese **NJ** dopo aver stupito la scena PSP con la realizzazione di una prima versione di un emulatore per **CPS2**, durante l'estate del 2006, a febbraio ha rilasciato la versione 2.0.6 (probabilmente stimolato dall'annuncio fatto a gennaio da Nicola Salmoria, il papà del M.A.M.E. e dallo spagnolo Andreas Naive dell'estrazione della chiave da 196 bit con cui sono protette le schede CPS2) .
NJ è riuscito a perfezionare il proprio emulatore ed ora è possibile giocare a titoli come **Marvel vs Capcom** che nelle primissime release non giravano perfettamente. Aggiungendo a questo **CPS2PSP** anche gli emulatori della **CPS1** e del **NEOGEO (MVS e CDZ)** sempre realizzati da NJ in pratica è possibile infilare un'intera salagiochi nel PSP. Noi siamo collezionisti di schede arcade e abbiamo molti giochi CPS2 ma questo non ci impedisce di apprezzare questo emulatore che ci permette di portarci dietro giochi come **D&D "Tower of Doom"** o "**GigaWing**" che grazie all'ottimo schemo della PSP hanno una resa perfetta. Per la prima volta dobbiamo ammettere che, pur con i limiti dell'emulazione, l'esperienza di giocare su PSP i titoli CPS2 è molto vicina a quella di giocarli su supergun o su un cabinato arcade (e qui già immaginiamo la protesta dei puristi).

### Come funziona?

Il funzionamento è piuttosto semplice.
Una volta scaricato e scompattato lo zip dell'emulatore ritroveremo sul PC la cartella "cps2psp_2.0.6" all'interno della quale c'è la cartella "cps2psp", che va trasferita sulla PSP all'interno della cartella "GAME" e una cartella "romcnv" che va mantenuta sul PC. All'interno di "romcnv" troverete il programma "romcnv_cps2.exe" che vi permetterà di convertire le rom dei giochi che desiderate utilizzare con questo emulatore.
All'interno di "romcnv" create una cartella chiamata "roms" e inserite in questa cartella le rom da convertire. Cliccate sul programma "romcnv_cps2.exe" ed eseguite le conversioni. Il risultato di questa operazione sarà registrato automaticamente nella cartella "cache". Per poter testare le rom CPS2 è necessario poi copiare la cartella "roms" e la cartella "cache" dal PC all'interno della PSP nella sottocartella "cps2psp" (all'interno della cartella "GAME"). Fatto questo basta scollegare la PSP dal PC e lanciare l'emulatore per iniziare a divertirsi. Più facile a farsi che a leggerlo...

*Sito Web: nj-emu.hp.infoseek.co.jp*

## VIDEOGAME SHOP:

che si occupa dei pagamenti e delle scadenze in azienda, Gabriella contabilità, walter ufficio acquisti, marco, enrico e manuel sono i nostri GURU tecnici, davide, matteo e marco sono i nostri magazzinieri.. E oscar ex proprietario di HARDSTORE con l'azienda HS DISTRIBUZIONE di SALORNO e ora sales manager di RSM TRADE SRL nuova proprietaria dei marchi e sito hardstore.

**Come avete vissuto il periodo del contrasto con Sony?**

La vicenda è stata molto sofferta, come azienda H.S. Distribuzione a Salorno (bz) trattavamo tra le altre cose, i famosi chip di modifica per le varie console... Sapendo che questo settore era un campo minato avevamo fatto fare uno studio ai nostri avvocati per seguire una condotta irreprensibile e vendere tali prodotti non tanto per alimentare la pirateria, ma per dimostrare che con una console PSX/PS2 si potevano fare cose impensabili... Siamo stati accusati di fomentare la pirateria, di causare danni immensi a sony, e per 5 lunghi anni ci hanno tenuto in scacco. Perfortuna il buon senso ha prevalso e il giudice ha capito che un conto è vendere giochi pirati e un conto è sbloccare un blocco applicato su delle console che NON HA IL COMPITO DI PROTEGGERE IL COPYRIGHT ma ha il principale compito di rendere la console PS2 una macchina CHIUSA dove SOLO SONY PUO' DECIDERE COSA E COME UTILIZZARLA ANCHE SE L'UTENTE L'HA LEGITTIMAMENTE COMPERATA... È come se FIAT vendesse una macchina e obbligasse ad usare ricambi FIAT senza alternative... Oppure ancora peggio è come se si vendesse un PC bloccato ad eseguire WINDOWS con la scusa che questo blocco impedisce la pirateria... Altra cosa sconcertante è stato tentare di accusarci di qualcosa che noi non commettiamo, noi vendiamo un chip, che permette di giocare a games import, di avviare LINUX, emulatori etc... Se poi uno ci fa girare copie pirata di sicuro non siamo noi i colpevoli... Sarebbe come condannare chi vende un coltello per l'omicidio fatto dal cliente con lo stesso coltello, il tutto solo per il fatto di averlo

INSERT CREDIT's BRANDON SHEFFIELD

# Nintendo Entertainment System Cover Band: Intervista agli Advantage

Questa è l'intervista agli "The Advantage", una delle migliori cover-band di musica NES in circolazione. Come i "Minibosses", suonano musiche nate in 8-bit ma rielaborate con chitarre rock, con ottimi risultati in termini di re-sound.
Tutti i membri della band suonano anche in altri gruppi, alcuni dei quali sono famosi nella scena indie-rock. Fra i più importanti ci sono gli Hella, i Crime in Choir e... altri che non ricordo.
Gli intervistati sono Carson Mcwirter (basso), e Robby Moncrieff (chitarra).

Brandon: **Veniamo subito al dunque: questa storia della musica del NES sta prendendo sempre più piede. Pensate che sia legittimo definirla come espressione musicale? Come vi siete accostati a questo genere, e cosa vi ha spinto a suonare questo tipo di musica?**

**Carson:** Naturalmente non è legittima la definizione di espressione musicale, in realtà io lo faccio solo per la pizza gratis.

**Robby:** Se per espressione musicale intendi far sentire quanto ancora spaccano le musiche degli 8-bit allora si, penso che sia più che legittima.

Brandon: **In un'intervista precedente avete affermato che aspirate a riprodurre nel modo più fedele possibile all'originale i brani. Poi però in concerto ho sentito che avete aggiunto degli elementi non programmati come gli effetti delle chitarre, alcuni colpi di batteria inaspettati, linee di basso più estese. È stato un processo naturale o una scelta consapevole? O qualcosa di più diabolico?**

**Carson:** Gli effetti delle chitarre sono proprio come si sentono nel gioco, anzi - forse da poco stiamo riuscendo a riprodurli correttamente dal vivo. Spencer, colpi inaspettati? No, non è possibile. Linee di basso diverse? Hmm, devo aver fatto un pò di casino.

**Robby:** QUALCOSA DI DIABOLICO !!

Brandon: **Ditemi qualcosa sull'abbandono del vostro chitarrista (si chiama Nick, vero?), e su come l'avete rimpiazzato. Con quale dei due conquisterete il mondo?**

**Carson:** Nick attualmente è a caccia di balene in antartide. Robby è il suo sostituto, e a dirla tutta Robby è molto, molto, molto, molto in gamba...mmmh.

Brandon: **Quando e come avete iniziato a suonare? Di quali altre band fate parte, con quei vostri corpi sudici e indecenti?**

**Carson:** Io ho iniziato alle medie, penso nel 94-95 o qualcosa del genere. Suonavo in un gruppo chiamato Ent e attualmente suono in una band che si chiama Crime in Choir (Crimine in Coro, ndt).

**Robby:** Scuole medie. Suonavo in una band chiamata Lazor Wolf e facevo qualche altra cosa con gli amici.

Brandon: **Vorrei far notare che i "Crime in Choir" sono famosi, e che "Lazor" non è una parola reale. In un recente concerto a San Francisco ho comprato il vostro nuovo demo da 4 tracce. Avete intenzione di riproporre il sound sentito nell'album "We're in a fuzzy tin can" o volete cambiare approccio, per l'album intero in uscita ad aprile?**

**Carson:** L'intero album fu registrato molto prima del demo, e ha un sound molto diverso. Mi è piaciuto molto il demo e mi piacerebbe realizzare un intero album con quel tipo di sound, e anche qualcosa di più coraggioso.

**Robby:** Mi piace essere in una lattina un pò pazza. (qui Robby fa un gioco di parole col titolo del disco, ndt) Abbiamo registrato il nuovo demo il giorno prima del concerto, al "Bottom of the hill" (celebre struttura, in San Francisco, per ascoltare musica dal vivo). E' stata dura. Specie per me.

Brandon: **Avrete la collaborazione di un produttore/studio di registrazione/mixer, o farete tutto in un garage?**

**Carson:** Se non sbaglio abbiamo contattato George Martin per il nostro prossimo album, e credo che stia mettendo su un team di ingegneri per crearci un'attrezzatura per registrare qualunque cosa diciamo.

Brandon: **Se ti stai riferendo al "quinto Beatles", ti prendo a calci in culo, specialmente se stai cercando di prendermi in giro. Ovviamente i calci in culo sono metaforici, perchè vedo che siete un pò più grossi di me. In ogni modo, nella demo, avete introdotto qualche effetto synth alle canzoni. Ne sentiremo altri? E di Samples?**

**Carson:** Dunque, gli effetti sonori d'intermezzo li abbiamo registrati direttamente da un flipper di mia proprietà. Penso che ci vorrà un bel pò prima che si possano aggiungere effetti synth alle canzoni, se mai lo faremo. Cumunque a me piace così, anche solo con le chitarre.

**Robby:** A me piacerebbe avere i sample di bambini piccoli che sbraitano, mixarli con l'impulse tracker e vedere cosa ne viene fuori.

Brandon: **Ho anche comprato uno di quei cosi luminosi con su scritto The Advantage. Il coperchio per la pila si è rotto**

## FOLLOW THE RABBIT

DISEGNI: PAOLO "LO-REZ" SIMONAZZI - TESTI: SIMONE "CYMON" FARE' WWW.THERABBIT.IT

prima che potessi usarlo. Perchè li avete fatti fare così scadenti? A chi posso fare causa?

**Carson:** Beh non li ho costruiti io, ma puoi fare causa a me, se vuoi.

**Robby:** Perdente!

**Brandon: Sono contento di non aver comprato una di quelle borracce che vendete, probabilmente mi sarebbe venuto il cancro.**

**Robby:** Se ti fosse venuto solo un cancro potevi considerarti fortunato.

**Carson:** Penso che dovremmo avere una sorta di disclaimer per la nostra merce. Qualcosa scritto fra le righe del tipo "compra cose intelligenti, stupido"

**Brandon: Avete mai pagato qualsiasi tipo di diritto per suonare queste canzoni? O pensate che, con l'uscita delle roms, la musica sia diventata di dominio pubblico?**

**Carson:** Ummm.....bene.....uh....hmmm.....uh huh...

**Robby:** Bella domanda.

**Brandon: Chi sono i vostri preferiti compositori dell'era NES?**

**Carson:** Penso..mi piace molto Miyamo Shant, o chiunque abbia scritto la musica per il gioco POW, Non riesco a trovare i credits, e non riesco a finire il gioco.

**Robby:** Hiro Tanaka (Kid Icarus, Metroid), Escaper Kanagushi (Airfortress), ovviamente Koji Kondo, e chiunque abbia fatto la musica di Ninja Gaiden. Oh e chiunque abbia fatto la seconda traccia di Zombie Nation nsf. Peccato che sia uno dei peggiori giochi cui abbia mai giocato.

**Brandon: Suonerete mai qualcosa da Street Fighter 2012? Solo per me??**

**Carson:** Cos'è street fighter 2012?

**Robby:** Street fighter 2010? Se la musica è carina, perchè no. Ora come ora, mi piace la prima canzone di quella nsf. (nsf è il music dump di un gioco Nintendo/Famicom , ndt)

**Brandon: Ah...si, 2010. Devo tenervi a bada, sennò diventate cattivi. Siete ancora dei GAMERS del Nes, o siete mossi solo dalla nostalgia?**

**Carson:** Per me è nostalgia, raramente spendo il mio tempo giocando ancora ai videogames, ma rimane un modo in cui riesco a combinare due cose che mi piacciono.

**Robby:** Mi hanno beccato a giocarci, a volte.

**Brandon: Che percentuale di pubblico assiste ai vostri concerti fra appassionati di videogiochi e appassionati di musica Indie? Non ditemi che i due gruppi non si incontrano mai.**

**Carson:** 200% nerd contro 150% indie-fessi .

**Robby:** Penso che coi nerd sia più divertente parlare delle musiche Nintendo.

**Brandon: Le ragazze apprezzano i suoni della vecchia scatola grigia?**

**Carson:** Le ragazze non sanno mai che cosa le colpisce.

**Robby:** Io le colpisco. Scherzo..! O no?

**Brandon: Quella chitarra di Space Invader – dove l'hai presa, e come l'hai realizzata?**

**Robby:** Eravamo tutti riuniti a giocare a space invaders e uno di questi piccoli così maledetti fuckers è saltato fuori dallo schermo e si è impiantanto da solo nella sua chitarra. È stato interessante.

**Brandon: Cosa ne pensate dei vostri simili come i Minibosses, i NESkimos, i RISC, Chris Stewart, e gli altri? Lavorate in autonomia o avete qualche contatto con le altre bands? Ho notato che alcune canzoni sono suonate da quasi tutti i gruppi.**

**Carson:** Personalmente non ho contatti con loro, e ho sentito parlare solo dei Minibosses e dei NESkimos. Se suoniamo le stesse canzoni penso che dovremmo uscire una sera a berci una birra tutti insieme.

**Robby:** Mi piacciono i nuovi lavori dei Minibosses. Loro suonano più metal di noi. La ragione penso che sia riscontrabile nel fatto che sono un pò più vecchi. Sembra che i tipi più vecchi siano semplicemente più metal.

**Brandon: Hanno anche pubblicato da poco un album. L'avete sentito? I loro costi di produzione sono spaziali. Cosa ne pensano le vostre mamme di tutto questo?**

**Carson:** Io penso che le mamme di tutto il mondo siano segretamente innamorate degli Advantage.

**Robby:** Mia madre è morta.

**Brandon: Volete aggiungere, pubblicizzare o sfottere ancora qualcosa?**

**Robby:** www.ericslittleshack.tripod.com
Questo tizio, Eric, fa delle buone cover Nintendo..e come musicista è ancora più bravo.

**Brandon: Grazie per il vostro tempo, ragazzacci. Aspetto con impazienza di comprare qualsiasi cosa con cui uscirete sul mercato.**

**Robby:** Anche se fa venire la sifilide?

**Brandon: Aggiungi un pò di gonorrea e sono tutto tuo....**

CORSO DI SOPRAVVIVENZA

# Shopping in Giappone

**Prosegue il nostro corso per riuscire a sopravvivere durante un pellegrinaggio ad Akihabara. Speriamo che le nostre mini lezioni di giapponese pratico possano esservi utili! Sembrerà strano ma alcuni redattori di Gamers hanno imparato il giapponese proprio facendo shopping ad Akihabara (e cercando di rimorchiare le giapponesi, ma questa è un'altra storia...)**

### NEI NEGOZI:

まけてくれませんか。
Makete kuremasenka.
**Non potrebbe farmi uno sconto?**

ちょっと高いですね。もっと安いのがありませんか。
Chotto takai desune. Motto yasui no ga arimasenka.
**È un po' troppo costoso, non avete qualcosa di più economico?**

クレジットカードは使えますか。
Kurejitto caado wa tsukaemasuka.
**Accettate carte di credito?**

この品物を換えてくれませんか。ここにレシートがあります
Kono shinamono wo kaete kuremasenka. Koko ni reshiio ga arimasu.
**Potrebbe sostituire questo prodotto? Ecco lo scontrino.**

### IN GIRO PER AKIHABARA:

アッキーインターナショナルの本店はどこですか。
Akkii Intaanashonaru no honten wa dokodesuka.
**Dove si trova il main store di Akky International?**

一番近いメイドカフェはどれですか。
Ichiban chikai meido cafe wa doredesuka.
**Qual è il maid cafè più vicino?**

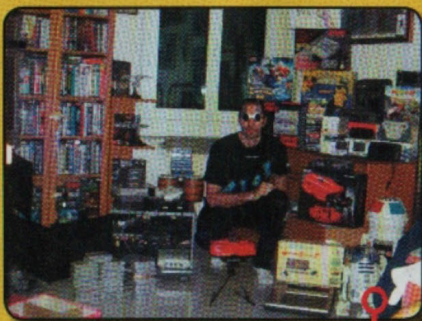
### VIDEOGAME SHOP:

venduto... Nel 2002 a causa dell'incertezza giuridica in cui H.S. Distribuzione versava, il sottoscritto Dalvit Oscar (imputato con HS DISTRIBUZIONE nel processo con sony) ha dovuto cedere il sito e tutto il ramo della vendita per corrispondenza ad un gruppo di investitori di SAN MARINO che ha creato RSM TRADE SRL... Ora io mi occupo di gestire il reparto vendite presso RSM TRADE SRL... Purtroppo il mio gioiellino appartiene ad altri, ma per fortuna abbiamo trovato un buon compromesso per curarlo e tirarci fuori ancora parecchie soddisfazioni...

**Cosa pensate dei mod per Wii prodotti in queste settimane?**
È stata una sorpresa, Nintendo che tanto aveva dimostrato un rigore in questo campo nelle passate console, ora ha lasciato delle scandalose brecce aperte ai sistemi di sicurezza... Dico solo una cosa, sarà mica parte di un disegno strategico di marketing? Viene da chiederselo, figuriamoci che nel 2007 non si riesce a studiare qualcosa di inattacabile o quanto meno rendere sconveniente una qualsiasi tecnica di elusione di questi sistemi.. Ovvio sono tutte "illazioni" senza fondamento.. Ma una cosa stupida ma semplice ci sarebbe già, togliere qualsiasi piedino o punto di saldatura visibile sulle piastre madri, già le piastre multistrato esistono e renderebbero pressocchè impossibile qualsiasi modifica... Strano che non ci abbiano pensato no?

**Quale credi sarà l'evoluzione della scena Wii?**
Ho giocato a X360 e mi sono stupito per l'integrazione fantastica di XBOX LIVE e per la prima volta mi sono divertito a giocare veramente in multiplayer con GHOST RECON appena inserito il CD nella console... Ho visto con delusione PS3, che sostanzialmente non mi ha dato nessun vero dato di innovazione... Ma chi mi ha stupito di piu e DIVERTITO è stata WII... Il sistema di controllo che è stato sviluppato è fantastico, e devo dire che vale milioni di poligoni sullo schermo delle console concorrenti... WII ha dimostrato che l'idea, il divertimento puo' veramente battere il concetto di PIXEL inseguito da anni... Nintendo sta facendo un buonissimo lavoro e porterà tanta gente che di console non ne ha nemmeno sentito parlare a sfidarsi ore e ore davanti alla TV

**Quale credi sarà la risposta del mercato italiano alla PS3 rispetto a quanto sta accadendo in Giappone?**
Playstation è sempre un marchio, un sinonimo di console da gioco molto forte... lo dico questo ad amici e clienti, prima Playstation era LA CONSOLE, ora è UNA DELLE CONSOLE sul mercato... X360 sta vendendo bene, WII stà sorprendendo, e PS3 non deluderà... Solo che ora sono 3 le realtà che si dividono il mercato e questo è solo un bene per il consumatore e per l'innovazione .

**Come prevedete si svilupperà la scena PS3?**
Credo che la lezione "Nintendo" spinga Sony a sperimentare nuovi sistemi di controllo e di divertimento che uniti alla potenza di PS3 potrebbero nel medio termine portare dei buoni risultati... Solo tra un anno con l'arrivo di vere killer application e di qualche originale idea targata Sony potremo veramente vedere come si evolverà il mercato.

## CONTEST: Vinci 10.000 Wii Points!!

Le lettere pubblicate nel prossimo numero riceveranno un totale di 10,000 punti per acquistare retrogames tramite il servizio online del Wii.
Inviateci la foto della vostra collezione, le vostre critiche e i vostri commenti all'indirizzo email:
**believer@gamersweb.it**

I Vincitori di questo numero sono: Pretto Giorgio, MIKAlucard , A. Rava, Cristiano "PCengine4Ever", A. Robetti, Andrea Fattori, Riccardo Consiglio. Se quando leggerete queste righe non avrete ancora ricevuto il premio contattateci nuovamente per verificare e risolveremo il problema al più presto.

LETTERE & EMAIL

# LA POSTA DI GAMERS

**Cara redazione, innanzitutto complimenti per il concept della rivista. È da diversi anni che ho smesso di comperare riviste sui videogames... Sono un videogamer con 20 anni d'onorato servizio e di seguito vi espongo dei consigli che spero vi saranno utili.**
**· Mancano le info sulla costola della rivista.**
**· Il prezzo va bene se manterrete il bassissimo (e aprezzatissimo) numero d'inserzioni pubblicitarie. In caso si scelga di aggiungere pubblicità, compensate abbassando il prezzo.**
**· Ottimo il fatto di regalare un gioco scaricandolo, ma vi prego di non divulgare alti giochi hentai che personalmente non offrono grandi esperienze videoludiche.**
**· Gli errori ortografici del primo numero non erano pochi. Non che compromettì il contenuto, ma con il semplice controllo ortografico di word si risolve ;).**
**· Sarebbe fantastico se trattaste l'evoluzione d'ogni genere di videogames (sondandoli tutti), un po' come nel vostro articolo sugli shoot'em up, così da dare la possibilità di conoscere ma soprattutto di rimediare giocandoli.**
**· In fine, (più che un consiglio un piccolo neo) in copertina avete messo una foto di una vecchia versione del Wiimote. Magari c'era un motivo... Complimenti per gli approfondimenti culturali e la sezione sulle BVG. A quando un articolo su David Wise? Cosa ne pensate delle ultime uscite SEGA? Dove sono finite le genialità dei bei tempi del Dreamcast?**
**Per ora è tutto, vi auguro una buona crescita!**
**MIKAlucard (Wii belive)**

**Francesco:** Per prima cosa ti ringraziamo per i complimenti! Il fatto che tu abbia acquistato Gamers anche se abitualmente non compri riviste di videogiochi ci rende veramente felici perchè uno dei nostri obiettivi è proprio quello di realizzare una rivista per chi non acquista più riviste di videgiochi a causa dell'omologazione dei contenuti. Sei l'unico ad aver notato il dettaglio del controller del Wii e per questo sei fra i vincitori del contest (purtroppo non avevamo altre immagini in alta risoluzione e non abbiamo fatto intempo a sostitutire l'immagine prima di andare in stampa con una foto aggiornata della console)! Anche noi amiamo il Dreamcast e speriamo che la Sega ritrovi i fasti di un tempo e la smetta di deturpare un capolavoro come Sonic con orrori come quelli per xbox360 e PS3 che ci fanno rimpiangere il vecchio Megadrive... Ma ora veniamo alle tue domande: le informazioni sulla costina della rivista non ci sono per una scelta grafica, ma visto il tuo suggerimento, magari le inseriremo nei prossimi numeri. Per quanto riguarda il numero di pagine non preoccuparti: anche noi non sopportiamo le riviste piene di pubblicità o advertorial (sapevi che ci sono riviste che vendono articoli-pubblicitari?!). Se inseriremo delle pagine pubblicitarie all'interno della rivista aggiungeremo altre pagine per compensare lo spazio occupato dalla pubblicità. Per quanto riguarda i refusi già in questo numero il problema dovrebbe essersi ridotto (il primo numero è stato chiuso in tempo record e quindi ci scusiamo con te e con i lettori per gli ecessivi errori di battitura che sono rimasti negli articoli). Sull'hentai non siamo pienamente daccordo con te. Ovviamente si tratta di un genere particolare, non per tutti, ma se in Giappone il fatturato di questo settore è pari a quello di generi di videogiochi più noti ci deve essere qualche cosa in questo modo di videogiocare che non colpisce a prima vista ma che comunque può diventare interessante anche per noi gamers "occidentali". Per il resto pubblicheremo sicuramente speciali dedicati a musicisti come David Wise (ottimo suggerimento!) o a generi di videogiochi come i platform games che quando escono sotto forma di giochi come New Super Mario Bros riescono ancora oggi a vendere milioni di copie in tutto il mondo (contraddicendo le "regole" del mercato videoludico all'americana per le quali un videogioco come questo dovrebbe essere un flop commerciale).

**Ciao, ho comprato il primo numero della rivista Gamers e ne sono rimasto veramente soddisfatto... trovo che sia la prima rivista che rispecchia al 100% la mia passione per il retrogaming... mi chiedevo se in uno dei prossimi numeri potevate dedicare qualche pagina alla console che amo di piu, il Game Gear, cosi da farlo conoscere anche ai ragazzi cresciuti a pane e game boy :D**
**Spero che questo vostra vostra iniziativa continui nel migliore dei modi e che magari faccia riscoprire l'amore per i vecchi videogiochi anche ad altra gente.**
**Joey**
**Massimo:** Ciao Joy! Ovviamente grazie per i complimenti. Anche noi amiamo il Game Gear (da qualche settimana stiamo lavorando alla connessione del Game Gear alla TV! disgruntleddesigner.com/chrisc/segahacking/ggrgb.html ) e quindi abbiamo chiesto alla nostra fotografa Julie di realizzare qualche scatto con una bella giapponesina che gioca con un Game Gear che puoi ammirare nella rubrica dedicata alla Videogame music in fondo alla rivista. Spero ti piaccia questo abbinamento!
Siamo certi che la nostra passione comunque per i vecchi videogiochi si stia diffondendo basta vedere il successo della Virtual Console. Che dire...
Wii belive in videogames!!!

**Salve. Volevo comunicarvi che vi son più errori nell'articolo sul Commodore 64 presente sul primo numero della vostra testata "Gamers". Riporto qui la frase errata: "Il Commodore 64 (conosciuto anche come C64) vantava caratteristiche superiori rispetto ai Computer rivali e grazie al sistema verticale di produzione adottato dalla Commodore (i chip erano autoprodotti e non acquistati da terzi [ERRORE] parti) era notevolmente più economico rispetto ad esempio all'Apple II [ERRORE], suo diretto concorrente sul mercato, con un prezzo di listino attestato sui 595 Dollari. Vi è anche un errore di contenuto dato che l'Apple II aveva come diretto concorrente il PC IBM ed il Commodore 64 era il diretto concorrente dello Spectrum Sinclair.**
**E. Bellussi**

**Roberto:** Rispondo volentieri alle obiezioni da te sollevate perchè mi danno la possibilità di approfondire alcuni concetti e forse smontare anche alcuni luoghi comuni. Schematicamente ti dico che:
1) L'errore di contenuto, se così vogliamo chiamarlo, potrebbe essere notificato ai responsabili di allora del settore marketing della Commodore dato che la campagna pubblicitaria negli USA, paese d'origine del 64, era incentrata - tra gli altri - anche sulla comparazione con l'Apple II.
2) Nel settembre del 1976 la Commodore completò l'acquisizione del MOS Technology grazie al capitale infuso dal finanziatore canadese Irvin Gould. Da allora ha prodotto "in casa" tutti i chip utilizzati nei suoi Computer ad 8-bit. In sostanza, insieme al MOS, la Commodore acquisiva sia gli ingegneri che progettavano l'architettura dei CHIP, sia gli impianti di produzione. Questo modello produttivo viene denominato "integrazione verticale". Da notare come successivamente il MOS cambiò nome in CSG (Commodore Semiconductor Group).
3) Nel 1983 il prezzo dell'Apple ][e espanso a 64K si aggirava intorno ai 1395$ contro i 595$ del Commodore 64.

**Lasciatemelo dire, era davvero ora!**
**Mi sono imbattuto nella vostra rivista in stazione con la fretta di prendere il treno. Stavo per riporla sullo scaffale dopo uno sguardo veloce alla copertina (con PS3 e Wii a farla da padroni), quando ho notato il NES nell'angolo e la scritta "Emulatori" su di esso.**
**Mi soffermo a leggere il resto, sfoglio rapidamente la rivista e comprendo di dover sborsare altri 5,50 Euro. E sebbene in questo primo numero di emulatori non si parlasse granché, non me ne sono certo pentito.**
**Avete assolutamente ragione, la rivista tipo di videogiochi è, oggigiorno, perlopiù nient'altro che un costoso catalogo pubblicitario composto al 80% da recensioni, di cui quelle per i titoli più famosi appaiono impersonali, volte a riassumere non quello che il redattore pensa, ma ciò che si vorrebbe pensi il lettore per palesi interessi commerciali e con voti che sembrano pilotati.**
**È bello vedere qualcuno che tenta di cambiare questa situazione. Una scelta coraggiosa, che io ed i miei amici cercheremo di ripagare!**
**Con Gamers avete colto nel segno, comprendendo appieno come sia mutata la situazione con l'avvento di internet.**
**Chi legge più recensioni su carta quando si può farlo gratis e facilmente sul web? Meno facile è reperire le informazioni disponibili nella vostra rivista, che compie uno splendido lavoro nel trattare argomenti elaborati con chiarezza, concisione ed affidabilità. Tutte cose che si tende a perdere quando una ricerca sul web raggiunge una certa complessità e lunghezza (o perlomeno che richiedono un lungo processo di selezione).**
**[...]**
**Sergio T.**
**Francesco:** che cosa posso dire in due sole righe? Grazie!!! E scusaci per aver dovuto tagliare la tua mail!

## Julie
Fotografa e giornalista otaku
www.dragolab.it

## Miiro
Hair & makeup

## Kozue Haruna
Modella e Net Idol
www.h7.dion.ne.jp/~harunan
blog.livedoor.jp/harunaworld/

## Amano Ai
Modella e Net Idol
amanoai.chu.jp
blog.amanoai.chu.jp

**Haruna e Ai chan sono due fra le Net Idol più famose in Giappone. Amano Ai (che ha ripreso il nome dalla protagonista femminile del manga Video Girl Ai) appare regolarmente in TV e sulle principali riviste giapponesi.**

IL DREAMCAST TORNA A VIVERE CON UN NUOVO SHOOTER A SCORRIMENTO VERTICALE!

# TRIGGER HEART EXELICA

## WARASHI...

di Alex Kierkegaard

Dopo anni passati a produrre interessanti titoli sul mahjong, Warashi ritorna sulla scena STG (Shooting game) per sfruttare l'onda della (relativa) rinascita del genere. Sfortunatamente per loro, sembra che non ci sia molto da sfruttare, dal momento che gli arcade gamer li stanno praticamente ignorando. Infatti, come è successo per gli shooters di Milestone, Chaos Field e Radirgy, io prevedo che in meno di un anno sarà difficile trovare posto in giappone per il cabinet di Exelica.

Il motivo di questo scarso successo è che **Triggerheart Exelica** è uno shooting game dove, in pratica, fai molto poco shooting. Quello che invece devi fare è il Lock-On (prendere il controllo) per catturare le navi nemiche, quindi usarle come scudi e/o lanciarle addosso agli altri nemici. Anche se devi usare il pulsante di fuoco in certe occasioni Exelica rimane nei fatti e nel feeling un puzzle game, e mentre in sè non è una cosa malvagia, è arduo da spiegare il perchè i fan degli shooters non lo amino.

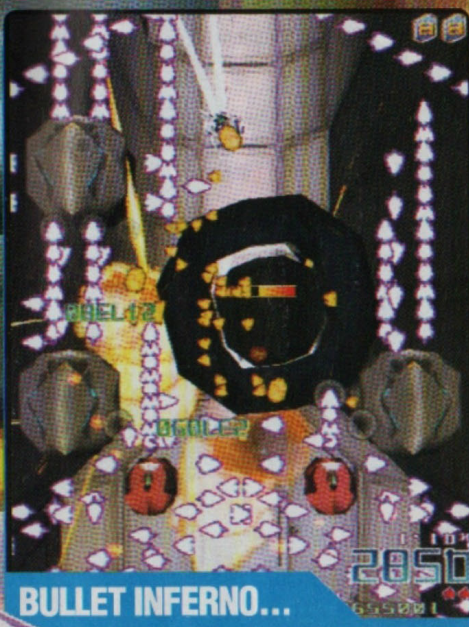
In ogni caso la meccanica della cattura è senza dubbio l'aspetto prorompente del gioco, ed ecco spiegato come funziona. Un pò come in **Psikyo's Zero Gunner** (1997), tenendo premuto il bottone chiamato "anchor shoot" esegui il lock-on su qualunque nemico che hai davanti. Mentre sei nella modalità lock-on il tuo sparo è automaticamente mirato sul bersaglio, senza riguardo a dove ti trovi sullo schermo, e la velocità di volo diminuisce fino a strisciare (questo è utile particolarmente contro i boss, perchè è come il tiro focused negli shooters di Cave che ti aiuta a navigare nelle fiumane di proiettili con più accuratezza). Questo funziona solo per le unità da terra e per i boss; qualcosa di completamente diverso accade con l'uso dell'anchor shoot contro nemici volanti.

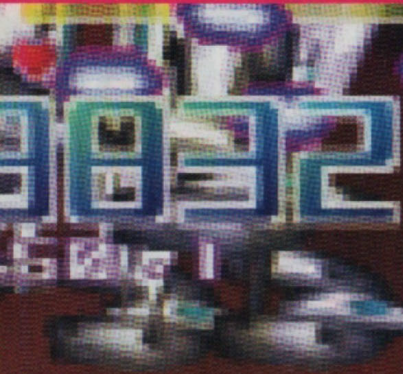
I nemici volanti possono essere catturati, se tenete premuto il bottone anchor abbastanza a lungo. Più grande è il nemico, più tempo ci vorrà per catturarlo; le piccole navicelle sono catturate quasi all'istante, mentre per quelle più grandi può volerci qualche secondo (durante i quali dovrai schivare i proiettili in arrivo perchè non puoi sparare mentre catturi). Durante la cattura appare un contatore vicino alla navicella nemica dandoti indicazione di quanto tempo ci vuole perchè il processo sia completo.Quando hai catturato un nemico hai due possibilità: puoi usarlo come scudo, o puoi spararlo via e ditruggerlo contro altri nemici. Se lo usi come scudo devi fare attenzione alla sua barra di energia, che scende con ogni colpo che assorbe, finchè la navicella esplode (l'esplosione non danneggia te, ma solo i nemici, inclusi le unità di terra e i boss).

Sparare un nemico catturato è più complicato. Ci sono due modi per farlo, entrambi utili a seconda della circostanza. Il modo facile è di dare alla navicella un leggero colpo in una direzione, causando così una collisione coi nemici vicini. Il modo difficile è di farlo oscillare intorno a te qualche volta per guadagnare il momento giusto, e a quel punto spararlo via. La seconda tecnica può essere un pochino più difficile da eseguire, ma se la fai bene puoi eliminare molti nemici in un colpo solo, e allo stesso tempo crearti un percorso dentro una fitta nube di proiettili. Ancora, facendo ruotare un nemico di continuo puoi portartelo dietro, per poterne far uso successivamente (mentre si inizia lo scontro con un boss, per esempio). Ed è più o meno come funziona il capturing. Ci sono anche dei power-up per lo sparo normale, così come ci sono le bombe-pulisci-schermo (obbligatorie!), i quali sono utili all'inizio poi però diventano superflui una volta che userete le meccaniche di cattura in maniera efficiente. Oh, ho scordato di menzionare la scelta fra i due personaggi selezionabili – i "Triggerhearts" Exelica e Cruel Tear – che differiscono solo quanto al tipo di sparo: Exelica usa uno sparo a spruzzo mentre Cruel Tear uno sparo lineare. A parte questo, si controllano nello stesso modo.

I controlli richiedono un pò di pratica, e il fatto che il tutorial non mostri i bottoni su schermo mentre spiega come giocare non aiuta molto. La difficoltà maggiore sta nel far ruotare il nemico.

### Funziona così:

Appena catturato un nemico puoi tenere premuto il pulsante di fuoco per tirarlo gradualmente verso di te (che è utile se hai intenzione di usarlo come scudo), o puoi in aggiunta iniziare a ruotare lo stick (sia in senso orario che antiorario), per iniziare l'azione di rotazione. La seconda opzione è tosta perchè devi mantenere un ritmo costante alla rotazione, e anche perchè rende il tuo personaggio effettivamente senza difese (schivare è quasi impossibile mentre stai ruotando). Rilasciare il nemico a questo punto darà come risultato che lui volerà via, lontano da te, con una velocità pari alla vostra velocità di rotazione e nella direzione in cui stavate guardando quando avete rilasciato il pulsante anchor.

BULLET INFERNO...

Un'altra cosa non facile è dare il giusto timing per il rilascio della navicella nemica di modo che parta nella direzione che volete voi, invece di sparire dallo schermo a caso.
Tutte queste cose non risultano immediate al giocatore, dal momento che è un sistema diverso da qualunque cosa abbiate giocato finora, e sicuramente butterete via un sacco di crediti solo per imparare a giocarci. La cosa bella è che il sistema funziona molto bene una volta padroneggiato, ed è molto più divertente nella pratica che leggere la mia spiegazione o guardare dei video. I designers di Warashi meritano una pacca sulle spalle per il lavoro qui svolto; sembra che tutti questi anni spesi a fare giochi sul majhong non abbiano diminuito le loro capacità di creare shooter games. Ora, realizzare un punteggio alto è il cuore del gioco, e anche questo è fatto molto bene. I nemici distrutti rilasciano oggetti gialli che lentamente crescono di dimensioni e valore, col passare del tempo. Più ne raccogli maggiore sarà il moltiplicatore di punteggio. Gli oggetti devono essere raccolti manualmente, eccetto quelli che vengono da nemici distrutti con un lock-on, che vengono raccolti in automatico. Una buona idea è quella di usare spesso i nemici catturati come scudi dal momento che tutti i proiettili che gli finiscono contro si trasformano in oggetti e sono direttamente raccolti. In aggiunta, alla fine di ogni livello ricevi un bonus per le vite e le bombe rimanenti, numero totale di oggetti raccolti, e anche un bonus-peso che dipende dal numero e dalla dimensione dei nemici catturati durante lo stage. Ma c'è di più! Warashi ha implementato quello che si chiama il **Variable Boss Attack System (V.B.A.S.)** che è un modo diverso per chiamare quello che tutti gli altri chiamano "grado". In pratica tanti più oggetti hai addosso quando raggiungi un boss, tanti più sciami di proiettili impazziti ti lancerà contro. Anche qui complimenti a Warashi per aver reso chiaro il funzionamento di questo sistema (sul loro sito web), così che i giocatori possano aggiustare le loro strategie di conseguenza, senza sprecare ore senza fine a sperimentare, come accade normalmente in altri rank-heavy shooters (come **Raizing** e quelli disegnati da Yagawa). Sembra un pò complesso, vero? Infatti di tutti gli shooters a cui ho giocato recentemente solo il sistema di **Radirgy** (ndr disponibile su Dreamcast, GameCube e PS2) è di una complessità paragonabile.
E trovo divertente che entrambi questi giochi facciano lo stesso errore fatale, ovvero pensare che l'aspetto più importante di uno shooter è il suo sistema di punteggio, conosciuto come "scoring gimmick". Infatti ci sono fan del genere che usano la parola gimmick per descrivere la crescente difficoltà che gli sviluppatori implementano per differenziare i loro giochi da quelli degli altri. Ma se lo "scoring gimmick" non è l'aspetto più importante di uno shooter, allora qual'è? Per rispondere a questa domanda bisogna guardare alla funzione che ha il punteggio, e come questi complessi sistemi di scoring siano venuti alla luce. L'idea originaria era che il punteggio doveva riflettere quanto bene stavi facendo nel gioco. Nei tempi andati questo punteggio andava di pari passo semplicemente col numero del livello, così la volta che avevi finito il gioco avevi più o meno ottenuto il massimo punteggio.
Sistemi di punteggio più complessi hanno fatto la loro comparsa verso la metà degli anni '90, e il loro scopo principale era di aggiungere longevità, rigiocabilità e profondità agli altrimenti monotoni shooters, così che i giocatori avessero una buona ragione per tornare a giocarci anche dopo che ne avevano visto il finale. Allora che cosa fa la differenza tra uno shooter buono e uno cattivo se non il sistema di punteggio?
È la differenza tra qualcosa come **Ketsui (della Cave)** e sforzi di terza categoria come **Radirgy**: gli schemi di movimento e di fuoco dei nemici; i momenti di "wow"

Dreamcast

## TRIGGER HEART...

quando i boss liberano la loro potenza di fuoco distruttiva; la possibilità aggiuntiva di causare danni di massa a nemici e ostacoli; il layout degli stages; la musica che ti prende dentro – tutte queste sono cose he contribuiscono a creare un grande shooter. Tutte queste sono cose di cui **Triggerheart Exelica** e altri simili opere recenti difettano.
Alla Warashi hanno pensato che il sistema di punti è l'aspetto più importante del gioco, e così ha dedicato tutto il tempo e le risorse a sviluppare quello, mentre trascurava ogni singolo altro aspetto per creare uno shooter decente. Tutti i nemici si assomigliano e si muovono come i blob amorfi vagamente meccanici che in realtà sono; la tua cuginetta di dodici anni può disegnare boss più memorabili, e i loro schemi di fuoco sono prevalentemente copie a basso prezzo di quelli trovati in altri giochi precedenti; gli sfondi sono un casino fangoso oppure sembrano l'interno di un magazzino vuoto... ci sono esattamente zero momenti "wow" nel gioco, e non c'è ragione per voler vedere cosa riserva lo stage successivo (altri blob, senza dubbio). Potresti anche giocare con uno sfondo bianco con nemici fatti di linee nere, perchè è così che sembra: un gioco online in flash con una meccanica intrigante di lancio-sparo. E non è una questione di numero di poligoni o effetti flashosi. Potevano scegliere per un look minimalista, per esempio stilizzato, invece che questo casino amatoriale (nei fatti accostare il look e il design di questo a un gioco amatoriale è un'offesa agli amatori). Gli artisti e i disegnatori di personaggi che hanno lavorato su Exelica non sono riusciti a cogliere nel segno e il risulato non è un gran piacere per gli occhi (ndr ad esclusione delle ottime illustrazioni bishoujo che compensano in parte le mancanze del comparto grafico degli stage). E sfortunatamente, non solo gli occhi ma anche le orecchie soffrono mentre ci giochi, per gli stressanti effetti sonori confusi e dai toni alti. L'unica cosa che si salva è la colonna sonora, che è un flashback ai cari e vecchi giorni dei sintetizzatori musicali a 16-bit.
Quello che non rende migliore la situazione è la mancanza di sessioni cariche di adrenalina, a meno che tu non stia giocando come dovrebbe essere giocato usando continuamente le meccaniche di cattura.
Il passo è lento e metodico e include tante strategie e scontri coi boss pianificati nel dettaglio, con solo una piccola dose di improvvisazione o di buoni riflessi. Exelica è tutto schema, ed ecco perchè all'inizio ho detto che sembra più un puzzle game che uno shooter. Il problema è che è troppo complesso per essere uno shooter e troppo difficile per entrarci come puzzle game, ed ecco spiegato perchè ci giocano così poche persone. Ma non è assolutamente una completa debacle. Far ruotare i nemici più grossi, sparare a quegli altri e evitare proiettili mentre usiamo un sacco di oggetti è un'esperienza non paragonabile a un qualsiasi altro shooter game, ed è dannatamente divertente quando inizia a girare come dovrebbe.
Un mio amico, che non ne sa niente di shooters, mi ci ha visto giocare un giorno ed è rimasto davvero impressionato.
Penso che quando più persone potranno giocare a questo titolo come si deve (ci vuole un pò di buona pratica) ci saranno altri giocatori che vedranno, ed eventualmente si appassioneranno. Se alla Warashi fossero stati più furbi su questo, e avessero combinato il sorprendentemente ben fatto sistema di cattura con sessioni di shooting puro, devolvendo più sforzi per la presentazione e il design complessivo, ne sarebbe uscito un gioco epico. Speriamo che i programmatori capiranno questi sbagli e torneranno la prossima volta con un gioco che sia da raccomandare con tutto il cuore. Speriamo almeno che non mollino tornando a fare altri giochi sul mahjong...

ARCADE

ARCADE

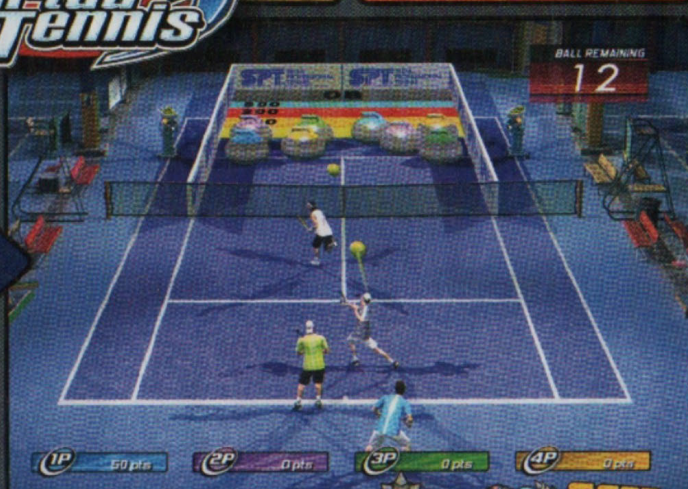
### Dreamcast Mania:

Dopo mesi di astinenza gli appassionati di shooters e i sostenitori del Dreamcast non hanno che l'imbarazzo della scelta. Da **Trigger Heart Exelica** a **Karous** (della Milestone) fino ad arrivare al gioco homebrew "**Last Hope**" già disponibile in versio cartuccia per Neo Geo. Non si tratta di capolavori ma ogni vero videogiocatore dovrebbe dare il proprio supporto a tutti i coraggiosi produttori di nuovi titoli per il nostro amato Dreamcast!

AKIHABARA

### VIRTUA TENNIS 3

**Publisher: SEGA**
**Piattaforma: PSP, Playstation 3, Xbox360**

Il tennis arcade per eccellenza torna in veste Next-Gen, su Playstation 3 e Xbox 360, e anche in una versione portatile per la PSP. Una migliore gestione dei controlli e tante nuove modalità (World Tour e Party), oltre ad un comparto tecnico al passo coi tempi, sono gli ingredienti di Virtua Tennis 3. La versione Playstation 3 ha l'opzione per abilitare il sensore di movimento del Sixaxis (il controller di PS3), mentre quella Xbox 360 ha il gioco online in esclusiva. Non mancano i mini-giochi, ormai tradizione della serie. La versione PSP è quella che ci ha colpito maggiormente perchè dà la sensazione di avere fra le mani un sistema arcade Lindenberg.

### GUNSTAR HEROES

**Publisher: Treasure**
**Piattaforma: Virtual console (WII) MEGADRIVE**

Uno dei platform più belli apparsi sul Megadrive rivive grazie alla **Virtual Console** di Nintendo Wii. Gunstar Heroes è un platform, un picchiaduro e un gioco d'azione. È un po' come giocare a Super Mario, King of Fighters e Metal Slug uniti insieme. È l'unione di più generi è la dimostrazione che non è il genere a fare il gioco, ma il tutto dipende dalla bravura dei programmatori. Descrivere un gioco come questo in queste righe? Troppo poche per riportare tutte le emozioni e il divertimento che Gunstar Heroes regala ogni momento. Sicuramente è uno dei titoli per la Virtual console Nintendo più consigliati.

# GAMERS:
## Cosa stiamo giocando?

**In questo momento, fra Next Gen, Old Gen, Portatili, Retrogame, Doujin, homebrew, e chi più ne ha più ne metta, per i videogiocatori c'è solo l'imbarazzo della scelta. Il problema non è più avere un gioco da giocare ma riuscire a selezionare fra la massa di titoli disponibili i giochi più vicini ai propri gusti. Escono talmente tanti titoli che servirebbero due vite per giocare tutte le novità, se poi aggiungiamo la passione per i retrogames allora il problema (si fa per dire) diventa ancora maggiore. Quindi in redazione abbiamo pensato di creare questa nuova rubrica che raccoglie una selezione dei videogiochi che con cui ci stiamo divertendo in questo momento. Ovviamente oltre alle immancabili novità ci sono alcuni capolavori del passato, doujin games per PC e, per gli appassionati di ragazze bidimensionali, anche un videogioco hentai segnalato dalla redazione di GX (sorella maggiore di Gamers)!**

### SD GUNDAM SCAD HAMMER

**Publisher: Banpresto**
**Piattaforma: Nintendo WII**

Se siete appassionati di Gundam in versione SD finalmente potete controllare il vostro mobil suit super deformato, e il suo martellone, grazie a Gundam Scad Hammers per Wii. Questo titolo punta tutto sul divertimento demolitorio, e dobbiamo ammettere che l'implementazione dei controlli con il Wiimote ha dato i suoi frutti, creando un feeling immediato tra gioco e giocatore. Grafica e sonoro non fanno gridare al miracolo, ma la giocabilità e la sensazione di così tanta distruzione è inappagabile. Se siete dei fan della serie del mitico mobile suit bianco non dovete assolutamente lasciarvelo sfuggire.

### VIRTUA FIGHTER 5

**Publisher: SEGA**
**Piattaforma: Playstation 3**

Arrivato a fine febbraio in tutti i negozi giapponesi, Virtua Fighter 5 è uno dei titoli di maggior rilievo del lancio europeo di Playstation 3. Il quinto capitolo della saga, oltre ad essere caratterizzato da una grafica (forse) superiore a quella arcade e dall'ottimo gameplay che da sempre contraddistingue la serie, introduce due nuovi lottatori: Eileen (giovane ragazza cinese praticante il "monkey kung fu" che si è iscritta al torneo per incontrare Pai Chan) e El Blaze (wrestler messicano che lotta con la tecnica del "lucha libre"). Ovviamente resteranno tutte le vecchie glorie (tra cui Aoi, Pai, Lau, Sarah, Shun Di, Kage e Jeffry) con, magari, qualche piccola modifica dovuta al passare del tempo... si sa, tutti prima o poi invecchiano. Oltre alle solite rifiniture negli stili di combattimento, è presente una sezione interamente dedicata alla personalizzazione dei personaggi (oggetti, vestiti, taglio di capelli, etc). Inoltre la versione PS3 offre un'interessante modalità Dojo, dove il giocatore potrà spendere il proprio tempo per allenare al meglio il suo personaggio preferito. Una nota negativa è il versus mode non sfrutta la modalità online della PS3. In conclusione possiamo dire che Virtua Fighter 5 si presenta come un gioco solido, tecnico, e ben bilanciato. Sicuramente un must per i fan della serie specialmente qui in Italia dove la versione normale arcade è praticamente inesistente (lasciamo poi perdere la 5.1 su cui si basa VF5 per PS3)!

### ZELDA: A LINK TO THE PAST
**Publisher: Nintendo**
**Piattaforma: SNES - Virtual console**

Dopo i primi due episodi apparsi sul NES, un terzo Zelda è entrato nella ricca offerta di titoli Super Nintendo. Giudicato da tutti come uno tra i migliori capitoli della saga delle avventure del giovane elfo, "Zelda: A Link to the Past" riprende le meccaniche di gioco del primo, indimenticabile episodio, e le rafforza con la forte interazione del protagonista col mondo che lo circonda, la contrapposizione tra mondo di luce e d'ombra, e la presenza di moltissime sub-quest che aumentano la longevità del titolo, oltre a una grafica coloratissima. Se non lo avete giocato all'epoca vi consigliamo di acquistarlo su Ebay o per la Virtua Console (al prezzo di 500 Wii point).

### SPLATTER HOUSE
**Publisher: Namco**
**Piattaforma: PCE - Virtual console**

Sono passati quasi vent'anni dall'uscita di Splatter House su PC Engine, ed è incredibile come ancora oggi il titolo Namco sappia regalare ore ed ore di divertimento con una grafica composta da una manciata di pixel. Il gioco è un picchiaduro 2D a scorrimento con un'ambientazione decisamente splatter proprio come dal titolo del gioco. Oltre ai tipici calci e pugni, il protagonista Rick può sferrare degli attacchi speciali ed usare delle armi devastanti per farsi strada tra i sette livelli pieni zeppi di nemici (ndr i mostri sembrano usciti da uno dei libri di Lovercraft). Visto l'alto tasso di violenza, è presente un avviso appena avviato il gioco.

### PHOENIX WRIGHT 2 JUSTICE FOR ALL
**Publisher: Capcom**
**Piattaforma: Nintendo DS**

Secondo episodio delle avventure dell'avvocato più famoso nel mondo dei videogiochi. "Phoenix Wright: Justice for All" è il remake di Gyakuten Saiban 2, rilasciato anni fa per Game Boy Advance e mai distribuito al di fuori del Giappone. Il gioco presenta la stesse caratteristiche del prequel, un "more of the same" che si adatta perfettamente al Nintendo DS. Gli sviluppatori non hanno inserito nessun caso extra in Phoenix Wright 2, molto probabilmente perché occupati a completare la realizzazione di Gyakuten Saiban 4, previsto entro la fine di questa estate.

### ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
**Publisher: Nintendo**
**Piattaforma: Wii - Gamecube**

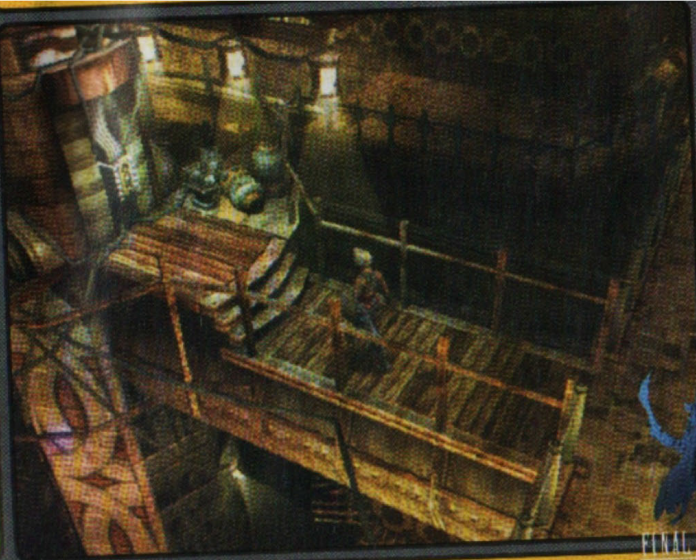
Il degno erede di Ocarina of Time: bastano queste parole per descrivere l'ultimo capitolo di Zelda, definito da molti come il miglior capitolo della saga. Zelda Twilight Princess è un titolo più cupo se confrontato con gli episodi passati, ma non per questo meno appassionante. Per completarlo al 100% sono necessarie quasi 80 ore di gioco, il gameplay grazie all'utilizzo del Wiimote è estramamente coinvolgente, anche il level design è allo stato dell'arte e la caratterizzazione dei personaggi, soprattutto quello di Midna, è stata curata moltissimo. Un gioco da possedere assolutamente.

### GUNNER HEART
**Publisher: Easy Game Station/Doujin**
**Piattaforma: PC**

Dalla Easy Game Station arriva Gunner Heart un nuovo sparatutto tridimensionale con ambientazione fantasy. Il design dei personaggi principali (stile manga) è molto buono e anche i modelli poligonali degli aerei e dello scenario sono piacevoli da guardare anche se, trattandosi di una produzione semi-amatoriale (Doujin), non raggiungono il livello grafico di videogiochi come Gears of War. Gunner Heart offre comunque un'ottima giocabilità e ore di divertimento. I comandi sono semplicissimi: con le croci direzionali si comanda il velivolo, il tasto Z serve per il fuoco primario mentre il tasto C per il turbo.

### GUNDAM MOSOU
**Publisher: Bandai/Namco**
**Piattaforma: Playstation 3**

Nato da una collaborazione tra Namco-Bandai e Koei, Gundam Musou è il secondo titolo Playstation 3 ambientato nell'universo del popolare anime giapponese. Sviluppato dal team interno Omega Force (lo stesso della saga di Dynasty Warriors), il gioco è caratterizzato da un gameplay basato sui combattimenti in campo aperto contro centinaia di nemici in contemporanea. È possibile scegliere tra decine e decine di mubil suit, gli scenari sono ambientati anche nello spazio e sono presenti degli intermezzi animati tra una battaglia e l'altra.

Si tratta di un esperimento certamente interessante, dove maggior attenzione è stata posta sul gameplay piuttosto che sul comparto tecnico (molti modelli tridimensionali sono infatti riutilizzati dal precedente, e purtroppo mediocre, "Mobile Suit Gundam Crossfire"). La grafica del gioco è incredibile, vedere decine di mobile suit muoversi tutti insieme nello schermo contemporaneamente è qualcosa che fino ad ora non avevamo mai potuto vedere in un gioco di Gundam. Anche la giocabilità risulta ottima e coivolgente. Già disponibile nella terra del Sol Levante, Gundam Musou è previsto anche in occidente in un'ancora imprecisatauscita 2007. Attenzione: non confondete Mosou con il deludente Crossfire (fra i titoli di lancio in Europa)!

# FINAL FANTASY XII

**Publisher: Square/Enix**
**Piattaforma: Playstation 2**

Finalmente disponibile anche in Italia, il dodicesimo capitolo della saga di Final Fantasy creata da Square-Enix segna un netto cambiamento nel genere j-RPG. Ambientato nel vasto mondo di Ivalice, già visto in Final Fantasy Tactics e Tactics Advance, il titolo Square non ha una storia lineare e i combattimenti non sono più casuali come in passato. I nemici infatti sono visibili durante l'esplorazione in maniera tale che il giocatore possa decidere se combattere contro di loro oppure no. In ogni momento è possibile scegliere il personaggio del party da controllare, e per chi desidera una completa automatizzazione dei combattimenti basta che usi i "Gambit" (ndr una specie di macro evolute). Le magie sono suddivise in cinque tipi: magia bianca, magia nera, magia verde, magia del tempo, magia arcana. Sebbene giri sull'hardware datato di Playstation 2, la grafica è ad altissimi livelli e le animazioni sono tra le migliori mai viste in un videogioco.

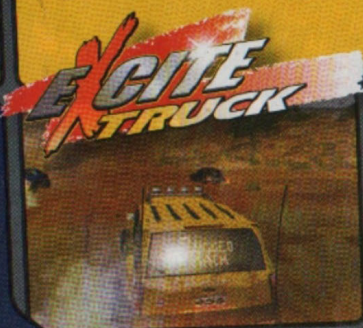
# HOKUTO NO KEN

**Publisher: SEGA**
**Piattaforma: Playstation 2**

Questa è la trasposizione dell'arcade "Fist of the North Star": picchiaduro 2D realizzato nel 2005 dal team Arc System (Guilty Gear). Il gioco non è eccelso ma a noi maniaci di manga diverte molto e comunque, insieme a "Hokuto no Ken: Seiki Matsu Kyûeishu Densetsu" per PS1, è il migliore videogioco ispirato dalla grande saga della scuola di Hokuto (no, il gioco di Ken per Megadrive non fa testo). Noi comunque aspettiamo di poter provare anche l'online game per PC in sviluppo presso la GungHo.
**www.hokutonoken-online.jp**

# EXCITE TRUCK

**Publisher: Nintendo**
**Piattaforma: Nintendo Wii**

È totalmente arcade l'ultimo racing game di Nintendo per Wii. Sviluppato dai ragazzi di Monster Games, Excite Truck è il terzo episodio della serie Excite, iniziata sul NES e continuata sul Nintendo 64. Per giocare a Excite Truck basta tenere il Wiimote impugnato in maniera orizzontale (ndr come quando si gioca con i titoli Virtual Console del NES). I comandi sono ridotti all'osso, ovvero un tasto per accelerare, uno per frenare ed infine un'altro per attivare il turbo. Si sterza inclinando a destra o a sinistra il controller della console, e durante un salto è possibile inclinare il veicolo sempre sfruttando il giroscopio del Wiimote. Gli effetti luce e la fluidità delle animazioni come l'accuratezza con cui sono stati definiti mezzi è ottima. La grafica è piacevole e non faticosa da guardare soprattutto quando si raggiungono alte velocità con il proprio bolide. In Excite Truck per vincere non bisogna tagliare per primi il traguardo, ma raccogliere delle stelline disseminate lungo il tracciato. Sono supportati i due giocatori tramite schermo condiviso, purtroppo però è assente la modalità di sfida su Internet. Per poter sbloccare tutte le coppe del gioco bisogna completare ciascun torneo ottenendo un rango almeno di livello B. Mentre per sbloccare la "Coppa Diamante" dovrete completate la coppa Platino in modalità Super Excite.

# PRETTY SOLDIER A.D. 2048

**Publisher: Jast USA**
**Piattaforma: PC**

Pretty Soldier Wars A.D. 2048 è un divertente e coinvolgente simulation game con ambientazione fantascietifica in cui una squadra di cyborg geneticamente modificati deve combattere per salvare l'umanità da un gruppo di mostri nati da esperimenti batteriologici. Ovviamente questi biosoldati sono delle ragazze super sexy (disegnate dal bravissimo Saeki Hokuto) e, trattandosi di un gioco hentai, potete immaginare il resto... Le sequenze di combattimento a turni sono alternate da sequenze "clicca e leggi" in cui si può fare la conoscenza delle belle combattenti cyborg. Come al solito il gioco non verrà distribuito ufficialmente in Italia, ma è possibile acquistarlo online a $29,95 sul sito della JAST USA.
**www.jastusa.com**

# POLICENAUTS

**Publisher: Konami**
**Piattaforma: Playstation1**

Tutti conoscono Hideo Kojima, ma pochi sanno che oltre a Metal Gear Solid è stato impegnato in tanti altri progetti, come un certo Snatcher e Policenauts. Quest'ultimo è uno dei titoli più importanti del genere avventura grafica clicca e leggi ed è un videogioco cult per tutti gli appassionati giapponesi. Purtroppo, come capita spesso con le produzioni del Sol Levante, Policenauts non è mai stato tradotto per il mercato occidentale, anche se le community di fan si stanno impegnando molto per realizzare una traduzione (amatoriale) in inglese.
**policenauts.net/english/**

# SISPRI GAUNTLET

**Publisher: D5**
**Piattaforma: PC**

In questo doujin game 2D della D5, parodia del simulation game Sister Princess, comanderete una delle quattro ragazze di un gruppo creato per difendere la Terra dall'invasione di robot con strane sembianze femminili... Ogni ragazza ha un'arma differente: mitragliatore, spada del samurai, lama rotante e carte magiche. Il gioco è dannatamente divertente e dopo pochi minuti il monitor del vostro PC diventerà un'orgasmo visivo di proiettili e personaggi SD stile manga. Character disegn e animazioni sono di altissimo livello e siamo convinti che un gioco come Sispri Gauntlet non stonerebbe su una console come il PSP o il DS... noi non riusciamo a smettere di giocarci...
**http//d5-dot.net**

## TEKKEN DARK RESURECTION HD

**Publisher: Namco**
**Piattaforma: Playstation 3 - (PSP)**

In attesa di Tekken 6 potete scaricare sulla vostra PS3 nuova fiammante Tekken Dark Resurrection: porting dell'omonimo arcade. Noi stiamo giocando con la versione giapponese e siamo convinti che se Sony manterrà questi prezzi (2000 yen equivale a circa 12 euro) e questa qualità per i titoli da scaricare dallo shop PS3 ci sono ottime possibilità che la nuova (e costosa) macchina Sony possa recuperare il terreno perduto rispetto alle altre Next Gen. Rispetto alla ottima versione PSP (castrata solo da un controller poco adatto ai picchiaduro) ci sono meno opzioni di gioco, ma avere un porting da arcade con una grafica superiore alla versione originale (qui si parla di 1080p a 60fps) è il sogno di qualunque vero gamer! I maniaci della potenza obietteranno che la grafica è inferiore a quella di Virtua Fighter 5, ma secondo noi questo è un titolo da scaricare assolutamente. C'è addirittura chi ha affermato che si tratta di un gioco oldgen su console next-gen... noi proseguiamo sulla nostra linea del divertimento: se un gioco ci piace, ci piace e basta e filosofeggiare su cosa sia la nextgen, e chi ne faccia parte, non ci interessa molto...

## SENGOKUSHIKI TAISEN

**Publisher: SEGA**
**Piattaforma: Nintendo DS**

Basato sull'omonimo gioco arcade (mai arrivato in Europa), Sangokushi Taisen si adatta perfettamente al touch screen della console portatile Nintendo. La Sega ha effettuato un ottimo porting (per la precisione si tratta della versione B dell'arcade) e il risultato è un titolo che è un must assoluto per gli appassionati del genere. Oltre ad avere tutte le card della versione arcade, Sangokushi Taisen DS ha anche diverse card esclusive. Il titolo si gioca tenendo il DS in verticale e muovendo le card con il pennino. Che dire? Da giocare in attesa che qualcuno decida di importare la versione arcade (ovviamente stiamo solo sognando).

## FINAL FANTASY III

**Publisher: Square/Enix**
**Piattaforma: Nintendo DS**

Uscito lo scorso anno sul territorio giapponese, il remake di Final Fantasy III per Nintendo DS ha registrato fin da subito un notevole successo di vendite. Grazie sia alla popolarità del marchio che all'enorme diffusione del portatile Nintendo Final Fantasy III è disponibile in lingua inglese e presto anche in versione europea. Questo episodio di Square-Enix porta la firma di Hiromichi Tanaka, uno dei principali designer del capitolo originale apparso nel 1990 sul NES. L'intera grafica è 3D e sono state aggiunte alcune innovazioni per sfruttare al meglio le funzionalità del touch screen del Nintendo DS.

## MOTOR STORM

**Publisher: Sony**
**Piattaforma: Playstation 3**

Motor Storm è probabilmente il più divertente titolo di lancio della PS3. Un gioco di guida ben realizzato ma senza la pretesa di diventare un capolavoro assoluto. L'azione è frenetica e coinvolgente e la colonna sonora (sapiente mix fa rock, techno e metal) rende l'esperienza di gioco ancora più divertente. Peccato solo che i video che Sony aveva mostrato un paio di anni fa all'E3 fossero palesemente prerenderizzati e non in realtime come pretendeva di farci credere Ken... bah... Saremo dei retrogamer senza speranza ma a noi Motor Storm piace molto anche a "soli" 720p e 30fps!

## METAL GEAR SOLID OPS

**Publisher: Konami**
**Piattaforma: Sony PSP**

Metal Gear Solid approda su PSP, dopo il non troppo convincente spin-off Metal Gear Acid. Gli eventi di Metal Portable Ops hanno luogo 6 anni dopo quanto successo in Snake Eater, il terzo capitolo di MGS apparso su Playstation 2. Il gameplay è stato perfettamente adattato alla console portatile di Sony. La principale novità è il cosiddetto "Comrade System": un sistema di reclutamento obbligatorio all'inizio di ogni missione. In pratica, Naked Snake prima di intraprendere qualsiasi operazione dovrà formare una squadra di quattro elementi e la scelta non dev'essere casuale dal momento che ogni personaggio ha abilità differenti che si adattano o meno alla missione da svolgere. I patiti del gioco online saranno contenti di sapere che Portable Ops ha modalità multiplayer molto simili a quelle già viste in MGS3. Segnaliamo infine che i filmati sono sottoforma di fumetto animato, disegnato da Ashley Wood.

## SUPER ROBOT TAISEN W

**Publisher: Banpresto**
**Piattaforma: Nintendo DS**

Pubblicato da Banpresto su Nintendo DS, "Super Robot Taisen W" fa parte della serie di Super Robot Wars.
Uno schermo è riservato alla visualizzazione della mappa, mentre l'altro serve per gli attacchi e le informazioni sulle unità. Nessuna reale innovazione rispetto al passato a parte l'utilizzo del touch screen per le selezioni e i spostamenti dei mecha sulla mappa di gioco.
Il gameplay riprende molto dall'episodio "J" per Game Boy Advance. Ecco la lista delle serie presenti nel gioco: Gaogaigar, Full Metal Panic, Nadesico, Gundam Wing, SEED, Astray, Tekkaman Blade, Detonator Orgun, Mazinkaiser, Voltron, Getter Robot G, e Shin Getter Robot.

## METAL SLUG ANTHOLOGY

**Publisher: Playmore**
**Piattaforma: Sony PSP2, PSP, Nintendo Wii**

Metal Slug Anthology è una collezione di tutti gli episodi di Metal Slug usciti fino ad oggi (dal primo al sesto, incluso Metal Slug X). La SNK Playmore ha realizzato il gioco per Playstation 2, PSP e Nintendo Wii (i comandi per la nuova console Nintendo sono stati modificati per una migliore esperienza col Wiimote e il Nunchuk). Le uniche aggiunte rispetto agli arcade originali sono degli extra: intervista video con gli sviluppatori, galleria d'artwork, tracce musicali. Una collection imperdibile per tutti gli appassionati di Metal Slug (peccato solo che nella versione PSP i vari episodi di Metal Slug non siano emulati perfettamente).

## BLEACH DS 2nd KOKUI HIRAMEKU REQUIEM

**Publisher: Sega/Treasure**
**Piattaforma: Nintendo DS**

La mitica Treasure torna con Bleach su Nintendo DS, dopo l'ottimo primo capitolo che non ha affatto deluso le aspettative dei fan dell'omonimo manga e dei picchiaduro in generale. I personaggi selezionabili sono più di quaranta, tutti i lottatori hanno mosse inedite rispetto al prequel e la nuova modalità "Missione" offre la possibilità di svolgere gli incontri sotto determinate condizioni di vittoria. Un'altra novità riguarda la presenza casuale degli Hollow: gli spiriti malvagi antagonisti di Bleach che risiedono nello Hueco Mundo. L'interfaccia di gioco è rimasta invariata: ci sono sempre le tre barre che indicano il livello dell'energia vitale, quello dell'energia spirituale e la resistenza. La giocabilità è stata bilanciata con nuovi tempi di risposta per i colpi e una migliore intelligenza articiale della CPU che rende il gioco più equilibrato rispetto al capitolo precedente. Inoltre è cambiato il numero di carte di Reifu da usare durante le partite: siamo passati da due a quattro carte che vengono visualizzate nello schermo touch-screen del DS. Miglioramenti anche sul fronte multiplayer (tramite Wi-fi). Un picchiaduro consigliato sia agli amanti della serie animata sia ai videogiocatori che amano i capolavori "old school" della Treasure.

## THE IDOL M@STER

**Publisher: Bandai/Namco**
**Piattaforma: XBOX360**

The Idol Master è la conversione dell'arcade prodotto dalla Bandai Namco presentato in questo stesso numero di Gamers. Nel gioco vi troverete a impersonare il manager di una Idol, e dovrete allenarla per aumentare la sua popolarità. La crescita della vostra idol è dettata dall'esito di diversi minigiochi. Il motore grafico utilizza il cell shading che si adatta perfettamente allo stile manga di questo gioco un po' strano ma sicuramente interessante (almeno per chi non si spaventa davanti alle schermate in giapponese).

## DEAD OR ALIVE XTREME 2

**Publisher: Tecmo**
**Piattaforma: XBOX360**

Anche l'occhio vuole la sua parte, e direi che questo nuovo gioco della Tecmo si basa proprio su questa riflessione. Il seguito del criticato Dead or Alive Xtreme Beachvolleyball sviluppato per la prima Xbox ora è tornato su Xbox 360. Sole, mare, belle ragazze... cosa chiedere di più? Dal titolo del gioco è scomparsa la parola "Beachvolley", poiché non sarà l'unico passatempo che le ragazze potranno praticare in questo episodio firmato dal game designer Tomonobu Itagaki: saranno due gli sport principali, il beachvolley e le gare con le moto d'acqua, e moltissimi i mini giochi (quattro salti in piscina, tiro alla corda, lotta dei sederi, scivolo d'acqua, ruba bandiera), utili per passare il tempo e farsi quattro risate in compagnia. Immancabile la presenza del "Photo Mode", dove potrete immortalare le sexy ragazze di Dead or Alive in pose molto accattivanti e poi rivederle come veri e propri maniaci anche se siamo lontani dai capolavori dell'hentai 3D della illusion soft). La longevità del titolo è praticamente infinita, il gioco offre più di 300 costumi da sbloccare e diverse modalità di sfida online. Speriamo che presto si trovi una patch per poter giocare con le bellezze di Dead or Alive in versione topless come era accaduto per il primo titolo di questa divertente serie che sembra continuare a riscuotere un bel successo fra gli "zozzoni" di tutto il mondo!

# SHOOTING LOVE: LA STORIA DEGLI SHOOT'EM UP: (SECONDA PARTE)

di Luca "Retrogaming" Abiusi

**Eccoci arrivati al secondo capitolo dedicatoi a un tipo di videogioco che, dopo anni di successo, oggi si trova relegato alle camere dei retrogamers e alle poche salegiochi rimaste in attivita nella nostra penisola...**

Non perdetevi "Trigger Heart Excelia" il nuovo shoot'em up per il Dreamcast disponibile dal 22 febbraio.

Nell'inverno del 1987 Nec Avenue immetteva sul mercato nipponico il PC Engine, una console a otto bit dalle conclamate potenzialità grafiche. I limiti tecnici delle piattaforme preesistenti, individuabili perlopiù nelle restrizioni cromatiche cui i programmatori dovevano regolarmente far fronte, furono colmati da una architettura hardware che visualizzava fino a 482 colori simultaneamente a video. Da questo punto di vista neppure il Megadrive avrebbe eguagliato i fasti della console Nec, sebbene sul mercato vi fosse già l'X68000 di Sharp, un costosissimo supercomputer capace di replicare al pixel tutti i maggiori coin op di Capcom e Konami. Eppure grazie alle innovazioni tecnologiche portate da Nec, che avrebbe consacrato il CD-Rom quale formato di stoccaggio standard per videogiochi, fu il PC Engine il principale veicolo di sviluppo dello shoot'em up domestico. Lì dove l'X68000 produceva conversioni, il PC Engine faceva altrettanto con la variante di una selezione ludica più vasta e originale. Praticamente tutte le software house giapponesi, anche le più piccole, finirono per abbracciare la causa del PC-Engine, contribuendo alla realizzazione di un autentico "nucleo" dello sparatutto per console. Dal 1989 al 1995, tra conversioni ed esclusive, la piattaforma Nec avrebbe prodotto una quantità di sparatutto tale da monopolizzare il mercato casalingo di genere e creare uno stato di "elite" a cui anche il settore degli arcade doveva prestare riferimento. Le prime immagini dei porting PC-Engine fecero il giro del mondo: alla vista di **R-Type**, traslato nel 1988 [1], la stampa inglese impazzì. Praticamente tutto il coin op della Irem fu replicato senza compromessi e lo stesso accadde per i vari **Fantasy Zone**, **Gradius I e II**, **Parodius** e **Salamander**. **Aero Blasters (Air Buster)** di Kaneko sul PC Engine era sgargiante come in arcade, per non parlare del **Raiden** [2] di Seibu Kaihatsu e di **Cotton**, convertiti su licenza da Hudson Soft. Fu grazie al supporto diretto di Hudson, che tra le altre cose aveva contribuito alla realizzazione dell'hardware della console, che la scatoletta Nec potè assurgere a quella eterogeneità di contenuti tanto cara al cultore dello sparatutto classico. Si vedano in proposito la trilogia verticale dei "Soldier", cominciata con **Gunhed** e culminata con il sontuoso **Soldier Blade**, e gli irresistibili **Air Zonk** e **Star Parodia**. Nel 1992 RED, sussidiaria di Hudson, sviluppava su CD (Super CD-Rom2) **Gate Of Thunder**, shoot'em up orizzontale ricolmo di fantascienza pop a tutt'oggi identificabile come portavoce Hi-Tech degli sparatutto a supporto ottico. **Winds Of Thunder**, l'anno seguente, completava la bilogia RED del PC-Engine sconfinando nel fantasy metallaro più barocco, mistura di scenari incredibili ed heavy metal iniettato direttamente nelle vene. L'introduzione del nuovo PC Engine Duo, che unificava il sistema standard con il lettore Super CD-Rom2, diede una spinta ulteriore al software dedicato semplificando notevolmente il lavoro degli sviluppatori. Non più limitati dalla ristretta capienza delle card, quelli di Compile (**Aleste**) davano alla luce **Spriggan**, elegante shoot'em up robotico dalle affinità medievali che non mancava di offrire sprazzi di ottima giocabilità. Ne sarebbe uscito anche un seguito intitolato **Spriggan Mark 2** (1992), che avrebbe riproposto la fantascienza pura degli Aleste modificando del tutto la struttura del precedente. Nello stesso periodo Alfa System, team di sviluppo tutt'ora in auge grazie alla saga di **Shikigami No Shiro**, rilasciava **Psychic Storm**, titolo nella media ma solo all'interno della offerta PC Engine. La "anomalia" della console Nec consisteva proprio nel livellamento verso l'alto di un parco shooters che, nel peggiore dei casi, conteneva i danni mantenendo uno standard qualitativo accettabile. Lo stesso **Aldynes**, uscito per Supergrafx – la versione a 16 bit del PC Engine dal destino nefasto – era visivamente così impressionante da surlcassare a mani basse un qualsiasi coin op del periodo. Superiore agli standard si rivelò altresì **Nexzar** di Naxat Soft, il cui assolutismo meccanicista autodistruttivo si delineava in un cumulo di robot, donnine manga e detriti. Nondimeno, le visioni futuristiche esasperate si facevano base portante di un filone videoludico intriso di stereotipi: in titoli quali **Metamor Jupiter** ed **L-Dis** spiccava il design strettamente anime delle saghe televisive robotiche, condizione che sfociava volentieri nell'hentai (**Steam Heart's**, 1994) o nel gay stylish (**Cho Aniki**, 1992). Ciò detto, il tradizionalismo dello sparo di derivazione non può considerarsi, nell'ambito del PC Engine, una mera fabbrica di cloni. In **Rayxamber III** di Datawest è lampante la volontà di innovare sul disegno puro, sul profilo ipotetico della colorazione fotorealistica di un pianeta o di una stella, e nello stesso Terraforming di Right Stuff traspare un concetto di sparatutto quasi naturalista.

All'indomani della commercializzazione di Saturn e Playstation, e quindi in pieno '95, il PC Engine ebbe in **Ginga Fukei Densetsu Sapphire** il suo canto del cigno. Fu Hudson Soft a svilupparlo per Arcade Card, l'espansione hardware del Duo, affinchè realizzasse la summa tecnologica ideale della console Nec; in quanto portatore di ogni sorta di effetto speciale ottenibile da un videogioco come distorsioni, rotazioni, 3D reale, scrolling differenziale e quintali di sprite, **Sapphire** non aveva bisogno di ostentare originalità per imporsi alle masse. Il mercato del collezionismo lo avrebbe comunque eletto quale titolo "feticcio" di elevato valore commerciale e non tanto per intrinseca rarità – copie ancora imballate di **Sapphire** spuntano fuori dal nulla – quanto per la necessità, da parte dei venditori di materiale retrò, di alimentare l'hype ed esasperare il mito.

Dopo il boom del 1990, e prima che la Cave introducesse il suo sistema di sparo bivalente ad accumulazione, lo sparatutto per arcade attraversò un periodo di staticità creativa.

> **"1988: La stampa specializzata inglese impazzì per il porting di R-Type su PC-Engine..."**

Axelay

Aldynes

Nexzar

Psychic Storm

## DISPOSABLE HERO

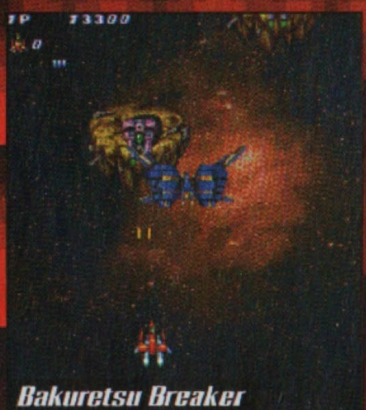
**(Amiga 500, The Boys Without Brain, 1994)**

Una grafica possente, che si insinua come una spirale claustrofobico-biologica nel dettaglio assoluto degli scenari. Disposable Hero è tra i più complessi sparatutto degli anni '90 a cagione di una genesi progettuale costata anni di sviluppo. In ogni singolo scenario si riconoscono particolari anche subdoli, giusto per arricchire e rendere credibile, animato, dinamico, un universo del futuro schifoide che mischia l'horror degli esperimenti genetici alla fantascienza tradizionale. Eppure Disposable Hero porta anche innovazioni nelle zone di rifornimento, presenti in ogni livello, attraverso cui ripristinare l'energia, acquistare nuove armi e addirittura cambiarsi l'astronave. L'upgrade è costante, decisivo ai fini della ultimazione finale, lì dove lo sparatutto innalzerà la difficoltà generale proporzionalmente alla corazza di sparo acquisita. La colonna sonora propone un techno acid sperimentale sin dalla ipnotica musica introduttiva, evolvendosi fino alla schizofrenia finale e intentando tonalità del tutto inedite nel contesto della musica sintetizzata per videogiochi. La opera dei Boys Without Brain, studiata nei minimi dettagli, sovviene ostica solo in superficie. Lungo il percorso dei livelli, nella evoluzione dei sistemi di difesa nemici, nelle strategie di attacco da portare agli schermi dei boss vi è quasi sempre uno spiraglio di fuga, una via di salvezza che determini una progressione intelligente, quasi mai dovuta alla casualità. Se vi è un difetto in Disposable Hero che sia definibile tale è nella mancanza dei continue. Perse le tre vite ce ne torniamo a casa senza possibilità di appello, e questo è male. Una maggiore flessibilità sarebbe stata gradita ma in fondo, e con molta pazienza, è possibile guingere allo scontro finale per il raggiungimento della grandezza, o per ripiombare all'inferno. Disposable Hero è un titolo seminale nella storia di Amiga, infame dentro ma indubbiamente sontuoso nella messa in scena.

**Street Fighter II** aveva rivitalizzato il settore dei picchiaduro a incontri e le principali software house nipponiche si mostravano maggiormente interessate a questa "nuova" tipologia di videogioco. Gradualmente, lo shoot'em up da sala diveniva una "seconda scelta" per smanettoni appassionati, malgrado non si potesse parlare di crisi vera e propria. Piuttosto, si trattava di un periodo di assestamento che seguiva la universalizzazione crescente del media sotto gli occhi di una utenza che si faceva esigente. Ma il settore tenne botta. Irem continuava a sfornare sparacchini di discreta qualità (**Gallop – Armed Police Unit** e **Lethal Thunder**, entrambi del '91, atomizzavano quanto necessario) e **Ghost Pilots**, realizzato da SNK, mostrava al mondo scampoli di potenza Neo Geo. Senza dubbio interessante l'idea di Jaleco di apporre due pod saltellitari alla astronave di **Earth Defense Force**, ma non abbastanza da rendere il titolo appagante anche nel breve periodo. Meglio appetibile si rivelò il **Thunder Dragon** di NMK nonostante l'aspetto grafico obsoleto, ma fu Konami a mettersi realmente in evidenza con i suoi **Detana! Twin Bee**, **Thunder Cross II** e **Xexex**. In quest'ultimo, sorta di visione narcotica vettoriale molto nippo, Konami cercava una via alternativa postmoderna allo sparatutto orizzontale, riuscendovi sulle intuizioni psichedeliche della grafica ma trascurando, colpevolmente, il comparto squisitamente ludico. **Vimana** di Toaplan era fluidissimo, veloce ed esteticamente ispirato, ma forse troppo simile ad **ASO II** di SNK. Una Shin Nihon Kikaku che nel '92 ebbe la sua definitiva consacrazione nel campo shooters grazie al sistema di armamento goniometrico di **Last Resort**, classicissimo clone di **R-Type** gratificato da un eccellente livello di programmazione. Portiamo a mente questi fatti, perchè di lì a pochi anni il Neo Geo avrebbe piazzato altri due memorabili sparatori a la **R-Type**, ma vi sarà tempo per discuterne. Sempre nel 1992 Irem produceva uno spinoff della sua saga portante intitolandolo **R-Type Leo**, che era bello massiccio per grafica e manovrabilità interstellare; sarebbe rimasto l'unico capitolo della serie a non essere portato su console alcuna. **Sonic Wings** di Video System, al contrario, avrebbe ottenuto un suo adattamento per Saturn e Playstation (**Sonic Wings Special**) qualche anno luce più tardi. Rimanendo in ambito Neo Geo è d'obbligo segnalare l'isometrico **Viewpoint** di Sammy, che aveva la particolarità delle superfici piane e una colonna sonora che definire monumentale sarebbe riduttivo. Indubbiamente un grande gioco. E in quanto a Taito, beh, prima di ritornare al classico con **Space Invaders DX** (1993), tentò la fortuna con la guerra orizzontale di **Metal Black** e **Galactic Storm**, ma senza ottenere il riscontro auspicato. Dagli autori dell'ottimo **Air Buster** giungeva **Bakuretsu Breaker**, sparatore verticale senza infamia omologato al prototipo di shooter fantascientifico, ma tra i titoli del '92 l'unico che davvero riuscisse a imporsi su tutti era il notevolissimo **Varth: Operation Thunderstorm** di Capcom. Il 1993 fu l'anno di **Raiden II**. Graziato da una meticolosa ricercatezza grafica, lo sparatutto Seibu attecchì fra gli astanti per via del suo appeal modernista ma soprattutto per il "fascio serpente", la arma più cattiva mai ideata. Sul fronte orizzontale Technosoft, reduce dal successo dei **Thunder Force** per Megadrive, si intrufolava nel futuro robotico trasformatore di Macross creando **Hyper Duel**, un titolo tutto sommato apprezzabile. Anche Batsugun di Toaplan aveva le sue carte da giocare nella raffigurazione di un super futuro fatto di astronavi ed esplosioni ma la classe pura, quella di **Raiden**, quella di **Varth**, la si intravvide nel **Rayforce** di Taito. Tra uno shooter verticale e l'altro Irem non poteva che inserirvi la sua idea di devastazione orizzontale senza compromessi attraverso **Kaitei Daisensou (In The Hunt)**, sottomarino sparaspara elementare, ma di una linearità che si apprezza col tempo. Più pretenzioso, ma meno appagante, il robotico **Cybattler** di Jaleco che era sempre meglio di **Chouzikuu Yousai Macross (Macross II)**, polpettone propagandista e mal riuscito della celeberrima saga animata.

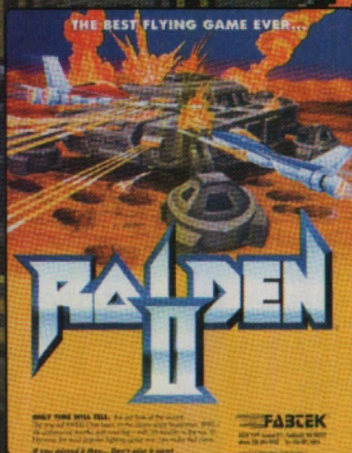
Sapphire

Bakuretsu Breaker

Xexex

**Note:**

1. Inizialmente uscito in versione HuCard, R-Type fu "diviso in due" a causa della esigua memoria del formato. Nella prima card alloggiavano i primi due livelli, nella seconda (a cui si accedeva tramite password) i rimanenti. Nel 1991 Irem pensò bene di produrre R-Type Complete CD, che oltre a "unificare" il gioco vi aggiungeva delle schermate di intermezzo inedite.

2. Anche Raiden seguì la moda delle "riedizioni" su CD di titoli preesistenti. Sebbene non avesse subito la suddivisione di R-Type nella sua versione HuCard, Raiden fu riproposto nel '92 in formato Super CD-Rom2 con il titolo di Super Raiden e, naturalmente, con una colonna sonora rimasterizzata su traccia.

Eco Fighters

**Thunder Dragon II** (NMK) e **U.N. Defence Force: Earth Joker** (Visco) si mantenevano nell'anonimato delle produzioni seriali con sporadici momenti di grandezza per il secondo, giusto per chiudere l'anno e lasciare campo libero a Raizing e Psikyo, due nomi emergenti nella industria degli shooters. Fu nel '94 che Raizing, reazionaria, propose una brillante variazione sul tema sparatutto, un ibrido fra racing e sparatoria classica denominato **Kingdom Grand Prix**. Per contro Psikyo, accademica, si manteneva sui dettami geopolitici Capcomiani della verticalità strutturata imponendo alle masse **Gunbird**, shoot'em up femminista e stravagante. Dopodichè ancora Neo Geo con il solido **Sonic Wings 2** (molto giocabile) e il pataccoso Zed Blade, il cui level design insignificante era troppo anche per uno sparatutto del '94. A illuminare la scena ci pensò nuovamente Capcom grazie al fumettoso e verniano Eco Fighters, ma anche Eight Forces di Tecmo, graziato da una grafica estremamente curata e da un sistema di sparo innovatore, offriva lampi di appagamento ludico estremo. **Gokujou Parodius** di Konami era molto simile al precursore, ma a parte ciò il gettone era speso bene per una bidimensione che si rivolgeva al puro gameplay. Annata più che discreta quella del '94 malgrado le avvisaglie di rivoluzione pervenute da Sony e dalla sua Playstation, lanciata sul mercato nipponico il 3 Dicembre e destinata a ridefinire il concetto stesso di videogioco. Il prototipo della sala giochi anni '80 stava per cedere il passo al rinnovamento ideologico portato da Ken Kutaragi, messia di una neo-generazione videoludica allevata fra le quattro mura domestiche e tenuta in cattività. Sullo scorso numero di Gamers abbiamo introdotto il Megadrive e **Thunderforce III**, binomio essenziale alla identificazione sociopatica dello sparatutto per console – in molti avrebbero attinto alle meccaniche dello sparatutto Technosoft, Hudsof Soft compresa – ampliando la disamina a tutta la rimanente produzione del 1990. Malgrado la pressante concorrenza del PC Engine, sul mercato già da diversi anni, la console della Sega poteva vantare titoli esclusivi di ottimo livello quali erano **Gaiares**, **M.U.S.H.A.** e **Granada**. Nel 1991 Masaya, sulla via del pellegrinaggio biologico ossessivo di Irem, supportava il Megadrive proponendo **Gynoug** come massa informe di mutanti-macchina. **Verytex** di Asmik, invece, sarebbe passato alla storia per una colonna sonora che trascinava dal primo all'ultimo livello. Se davvero qualcosa mancava al Megadrive, quel qualcosa era il lettore CD dell'Engine. Fu per questo che ai quartieri alti si decise per la commercializzazione del Mega CD, add-on a supporto ottico in grado di potenziare sensibilmente gli effetti grafici del Megadrive. Al lancio si rese subito disponibile **Sol-Feace** del Wolfteam, con la delusione di chi auspicasse frizzi e lazzi di nuova concezione digitale. Il titolo, ricolmo di bugs grafici eppure riuscito per colorazione e level design, incideva un soundtrack pulsante senza oltrepassare la soglia oggettiva della normalità. Non vi era molto entusiasmo attorno al Mega CD: Toaplan ignorò del tutto la possibilità di utilizzarlo per la conversione di **Zero Wing**, che al contrario ebbe la sua bella edizione CD di sponda Nec. Lo sparatutto per Megadrive avrebbe offerto il meglio su formato cartuccia. Ce lo dice la storia. Lo stesso **Silpheed** di Game Arts, che doveva rivoluzionare il mondo e standardizzare il Mega CD, si rivelò uno sterile esercizio di tridimensionalità poligonale, e pur non dimenticandoci degli ottimi **Bari-Arm** e **Lords Of Thunder** (**Winds Of Thunder**, conversione da Duo), è su di un titolo su cartuccia come **Thunderforce IV** che l'umanità tutt'ora formula consensi. Un titolo francamente immenso quello di Technosoft per visualizzazione e meccanismi di gioco, veloce come un proiettile e nello stesso tempo furioso come una tempesta. Monolitico. Il '92 vide anche il notevole **Battle Mania** di Vic Tokai, con queste due ragazzine volanti molto anime e mondo urbanizzato color pastello, nonché il vermifugo **Crying: Bio Hazard Battle** di Sega, portavoce di un incubo genetico cupiforme e violento. Colonna sonora da rivalutare. Di altra pasta **Steel Empire**, essendo steampunk per emanazione di fumi, ruggine, congegni volanti a manovella, palloni aerostatici, prototipi a vapore, alianti. Grande atmosfera e titolo piuttosto riuscito. Come lo era **Twinkle Tale**, maghetta e bacchetta a sparo verticale a multiscorrimento, parallasse, millemila colori e una certa varietà nelle situazioni di gioco.
La produzione di sparatutto originali e quindi non derivati da arcade poteva dirsi costante, anche se numericamente meno prolifica che su PC Engine. Tuttavia la qualità media dello shooting indipendente si mostrava elevata anche nel periodo di declino del Megadrive, basti guardare a **EX-Ranza**, orizzontale molto dinamico basato sull'interscambio volante delle armi e a **Battle Mania 2** (datato 1995 e piuttosto raro), che potenziava notevolmente il già ottimo predecessore. A un certo punto anche la sconosciutissima **Zyrinx** riuscì a imporsi grazie agli spettacolosi boss di **Sub Terranea**, ma con la nuova generazione di console alle porte questi ultimi sparatutto vennero subito dimenticati.
Ora, non stiamo discriminando il Super Famicom. È che sulla console Nintendo non si formò mai una vera e propria tradizione dello sparatutto. La stessa Technosoft aveva provato a convertirvi **Thunderforce III** (**Thunder Spirits**) naufragando in un livello di programmazione approssimativo. Sulle prime anche Irem, con **Super R-Type**, cercò di ritagliarsi uno spazio sul mercato Nintendo, ma

Thunder Cross 2

Last Resort

Thunderforce IV

Sol Feace

Project X

Z-Out

Armalyte

era chiaro come il sole che la console della grande N avrebbe eretto il suo successo sui platform games e gli RPG. Da portare a mente solo una manciata di titoli, quantunque notevoli, usciti fra il '92 e il '94 per accontentare un fandom disorientato dalla carenza di sparo Nintendaro. Una astinenza attenuata dai robot devastatori di **Assault Suits Valken** (NCS, 1992), dalla overdose visiva di **Axelay** (molto Mode 7, meccanismi alieni diffusi, 1992, Konami), da **R-Type III** (Irem che imparava dagli errori di **Super R-Type**, 1994) e da **Super Aleste** di Compile, che non poteva competere col **M.U.S.H.A.** e che in ogni caso faceva la sua porca figura...

### AMIGA GENERATION

Se il mercato dei videogiochi nipponico, a tutta la metà degli anni '90, se lo spartivano Nec, Sega e Nintendo, in Europa era l'Amiga a dominare. La capillare diffusione dell'home computer Commodore portò alla nascita di numerosi gruppi underground come Psygnosis, Factor 5 e Team 17, che praticamente si reggevano sulla produzione esclusiva di videogiochi per Amiga. Dal 1988 fino al '94 venne prodotta una quantità abnorme di titoli originali, sparatutto compresi, quasi a compensare la mancanza cronica di conversioni da arcade. Visto che in Europa il culto della sala giochi non era diffuso quanto in America e Giappone e considerando la iniziale assenza di uno standard di riferimento, i pionieri della programmazione per Amiga cercarono di occidentalizzare il concetto nipponico di sparo. Nell '88 Psyclapse (Psygnosis) diede alla luce **Menace**, shoot'em up piuttosto rudimentale per struttura ma abbastanza ispirato nel design dei boss. Di certo sopravvalutato nel periodo della sua commercializzazione, il titolo ebbe il merito di presentare al mondo il marchio Psygnosis, che molto avrebbe offerto alla causa Amighista. Nell '89 Epyx Games riesumava **Defender (Revenge Of Defender)** introducendo un parallasse sopraffino e fluidificando la giocabilità dell'arcade precorritore. Un titolo indubbiamente riuscito. Il 1990 fu l'anno di **Anarchy** e **Awesome**, entrambi prodotti da Psygnosis; il primo cercava di emulare la giocabilità di Revenge Of Defender senza riuscirvi, il secondo inseguiva la originalità delle visuali aeree e delle alternative meccaniche, riuscendo nell'intento ma solo in parte. A cavallo tra la fine del '90 e gli inizi del '91 Rainbow Arts produsse la accoppiata **X-Out** e **Z-Out**, che in realtà non facevano parte di una saga vera e propria. Tra i due era **X-Out** a mostrare le maggiori virtù scenografiche, ma in compenso **Z-Out** poteva vantare una colonna sonora semplicemente monumentale (Chris Huelsbeck, Rudolf Stember). Nel '91 ancora da Psygnosis venne fuori uno shooter multidirezionale piuttosto rifinito, tale Amnios, che sanciva un netto passo in avanti della softco di Liverpool rispetto ai titoli sviluppati in precedenza. Ancora più efficace graficamente fu **Armalyte** di Thalamus, che non era conversione diretta dell'omonimo per C64 essendo in effetti un titolo completamente diverso. E fu un peccato, perché grafica a parte lo sparatutto risultava generalmente trascurabile. La reale svolta filo-tecnologica dello shooter per Amiga, e probabilmente dell'intero parco videoludico della piattaforma, avvenne nell'anno del Signore 1992. Nel giro di due mesi uscirono tre sparatutto memorabili, che di fatto rappresentarono la raggiunta maturità dello shoot'em up di matrice occidentale. Non a caso **Project X** - primo fra i tre - pur seguendo il processo di upgrade armamentario del nipponico Gradius, innovava pesantemente sui percorsi cromatici applicati al videogioco. Un titolo controverso: se da un punto di vista demagogico **Project X** imbastardiva la giocabilità del coin op Konami, su espressioni prettamente artistiche si giungeva a una svolta dal carattere epocale. Una terza generazione di "nuovi giochi" manifesto andava a modificare radicalmente le tecniche di programmazione di Amiga, che adesso infiltrava una ideale gara ai cromatismi più estremi. **Agony** di Psygnosis, rilasciato subito dopo Project X, portava qualcosa come duecento colori in simultanea a video offrendo uno spettacolo animato di rara bellezza. Il primo livello è da antologia: mare in tempesta, multiparallasse, sprite nemici di ogni foggia a glorificazione di una materia musicale strutturata e orchestrale. Non era da meno, musicalmente, la colonna sonora portante di **Apidya** (Chris Huelsbeck), titolo filo-nipponico dai paradossi grafici efficaci che chiudeva questa sorta di "trilogia nichilista" dello sparatutto caucasico. Il 1993 fu l'anno di Disposable Hero dei Boys Without Brains, sofisticato e bellissimo, e del supersonico Uridium 2 di Andrew Braybrook. Da non sottostimare Overkill di Mindscape, primo titolo in assoluto per il nuovo Amiga 1200, graziato da un fantastiliardo di livelli di parallasse e da una giocabilità che riportava a **Revenge Of Defender**. Intanto Core Design realizzava prima **Blastar**, che si rivelò un tantino ingiocabile nonostante la sontuosa costruzione grafica e poi il discreto **Banshee** (Amiga 1200, AGA), emulo del **1942** di Capcom. Molte software house cominciarono a interessarsi seriamente al nuovo modello di Amiga ma sul finire del 1994, a sorpresa, Commodore dichiarava bancarotta ponendo definitivamente fine all'epoca dei personal computer per videogiochi.

## VARTH: OPERATION THUNDERSTORM

(Coin Op/Mame, Capcom, 1992)

**In apparenza, Varth è uno sparattutto come gli altri. Scorrimento verticale, power up, mega armi, mega boss di fine livello. Capcom lo diede in pasto al mercato nel '92 dopo i successi di 1942, 1943 e 1941: Counter Attack, evolvendo prevedibilmente nell'ambito della grafica e del sonoro. In realtà il loop viene eliminato in favore di una smart bomb più classica e di due pod frontali a protezione degli attacchi verticali dei nemici. Polpettone di gran classe, se non altro perchè questi satelliti fluttuanti fungono da regolatori di un gameplay che si dilata sulla possibilità di una A.I. autotracciante. La scelta iniziale sarà sul tipo di pod da applicare all'aeroplano, tra fisso frontale o dinamico rotante. Nel primo caso si avrà una barriera permanente che protegge il velivolo solo sui colpi a vista d'orizzonte, nel secondo una copertura a 360 gradi "intelligente", che calcola la direzione dei colpi in autonomia evitandone l'impatto. Varth raggiunge vette inattese proprio nel decretare due modi distinti di intendere lo sparatutto verticale, che viene sezionato in due ideali livelli di apprendimento.**

**Sul profilo tecnico lo shoot'em up disegna livelli estesi, dettagliati, coloratissimi. La sensazione di altitudine è resa da un uso intelligente del parallasse, che scrolla intere sezioni di fondale animato fra strade, sopraelevate, zone marittime e isole volanti (!!), mentre a video svolazzano decine di sprites senza che la fluidità ne venga condizionata. Riuscita anche la colonna sonora, che rievoca i fasti di 1941: Counter Attack in una rivisitazione molto ritmata e trascinante. Settato su di un livello di difficoltà medio-alto, lo sparatutto Capcom concede momenti di esaltazione pura nella congestione accesa di alcuni passaggi, che non impediranno un processo sensato di apprendimento graduale. Varth: Operation Thunderstorm è il titolo di cui innamorarsi se si cerca un tipo di sparatoria che non si allontani troppo dal classicismo delle origini.**

# CRONACHE NIPPONICHE DI VAMPIRI OVVERO STORIA & STORIE DELLA SERIE DI VIDEOGIOCHI AKUMAJOU DRACULA

di Gualtiero "shito" Cannarsi

**Chiaramente non stiamo parlando di improbabili mostri succhiasangue con gli occhi a mandorla, ma della ormai leggendaria saga di videogiochi chiamata Akumajou Dracula, anche nota in occidente con il titolo di Castlevania, realizzata dalla impareggiabile Konami.**

Nata nel 1996 su Nintendo Famicom e MSX2, la serie ha attraversato il tempo giungendo sino ai giorni nostri, disseminando episodi e remake praticamente su ogni console apparsa sul mercato. L'idea del primo titolo originale era quella di sfruttare la sempre carismatica figura di Dracula, il vampiro per antonomasia, come boss finale e leitmotiv di un solido videogioco d'azione di stampo tipicamente arcade. Il protagonista del gioco, ovvero l'eroe posto ai comandi del giocatore, sarebbe dunque stato un impavido cacciatore di vampiri, pronto ad avventurarsi nel tetro castello di Dracula, giustamente infestato da creature demoniache al servizio del signore delle tenebre, allo scopo di debellare la minaccia del leggendario vampiro. Da questa semplice trama di base deriva chiaramente anche il titolo originale, **Akumajou Dracula**, ovvero '**Castello Demoniaco Dracula**', ma nel corso di molti anni e molti giochi le cose si sarebbero ben sviluppate e complicate dalla linearità delle origini. Da un lato, la squisita tendenza al sincretismo multiculturale che è propria della civiltà e dello stile giapponese avrebbe sin da subito fatto confluire nel repertorio di mostri, armi e ambientazioni della saga elementi provenienti pressoché da tutta la tradizione demonologica occidentale, di matrice tanto leggendaria, che mitologica che puramente leggendari. Nel corso dei molti giochi della serie faranno la loro comparsa, al servizio di Dracula, dalla Morte stessa (nella sua classica rappresentazione di scheletro incappucciato armato di falce) a mostri dell'antica Grecia, quali minotauri e gorgoni, oppure letterari, come la creatura di Frankenstein, o ancora armi provenienti dalla tradizione nordica, o ancora comparse prese di peso dalla fantasia di J.R.R. Tolkien o persino di Dante Alighieri. Non solo questo, nel corso del suo procedere la saga di Akumajou Dracula si sarebbe sempre più arricchita anche e soprattutto di personaggi originali, i cui destini si sono sempre più legati e intrecciati con lo svilupparsi della saga. All'originale famiglia Belmondo, cui appartenevano i cacciatori di vampiri protagonisti dei primi titoli della serie, si sarebbe presto affiancata anche la famiglia Velnamdes, le cui donne appaiono dotate di poteri magici elementali, e poi altre ancora, sino a ricomprendere in quella che è ormai divenuta una vera a propria 'cronologia narrativa'.

### ORRORI DI TRADUZIONE:

Nonostante il suo grande successo, la saga di Akumajou Dracula non è stata affatto fortunata in quanto a localizzazioni occidentali. Come spesso accade ancora oggi, ma accadeva praticamente sempre in passato, ad occuparsi delle versioni occidentali dei videogiochi giapponesi non erano certo i loro legittimi autori, ma (nella migliore delle ipotesi) degli uffici stranieri 'sussidiari' delle software house creatrici dei vari titoli, o peggio ancora dei distributori persino estranei a quelle, meri licenziatari di questo e quel titolo per la commercializzazione nei mercati esterni a quello giapponese.
Come risultato, gli adattamenti dei contenuti dei videogiochi venivano (e spesso vengono ancora) svolti con un pressapochismo, un'arbitrarietà e non di rado una reale ignoranza dell'originale a dir poco lesiva dei suoi contenuti e del suo valore. Purtroppo, anche Akumajou Dracula non rappresenta un'eccezione. A partire dal titolo stesso, che per il mercato americano e poi europeo non venne giustamente tradotto, ma cambiato nell'insensato **Castlevania** (forse nella fusione dei termini 'castle', ovvero castello, e 'Transilvania'). Tutti gli episodi della serie sono stati a dir poco stravolti nei nomi dei protagonisti (in una occasione persino nel sesso di uno di loro!), nei nomi dei mostri e delle armi, nonché nelle trame e nelle storie dei vari capitoli. Impossibile citare tutti i cambiamenti: nella trattazione specifica di ogni titolo vi segnaleremo i casi più eclatanti, mentre qui faremo menzione solo dell'orrenda 'americanizzazione' del nome del primo protagonista, in originale Simon Belmondo (di origine e pronuncia francese: Simòn Belmondò), poi diventato Simon Belmont (pronunciato all'americana: Sàimon Belmònt) per l'occidente. Oltre alla cattiva volontà di deliberato cambiamento dell'originale, nel corso degli anni si sono anche contati innumerevoli strafalcioni, che sono andati dalla totale incomprensione di riferimenti letterari all'incapacità di riconosce la parentela di due personaggi, così graziandoli dello stesso cognome com'era invece nell'originale giapponese. Per queste ragioni, addentrarsi nella saga di Akumajou Dracula riferendosi alle versioni occidentali dei giochi sarebbe non solo frustrante del valore della serie stessa, ma effettivamente impossibile. Questo articolo vi propone quindi i contenuti di questa grandiosa saga videoludica con assoluta e rigorosa fedeltà agli originali giapponesi, dai titoli alle date d'uscita, e anzi per questa stessa ragione si evita di fare menzione di qualsiasi conversione esterna non realizzata dalla Konami, che deve senza dubbio considerarsi come una produzione spuria, apocrifa, se non persino 'fasulla'. Ma non fatevi spaventare (né dai mostri né dal giapponese), e anzi lasciatevi guidare nel vero e originale fascino di una saga che ha lasciato il segno nel cuore dei veri gamers di ormai più di quattro generazioni videoludiche.

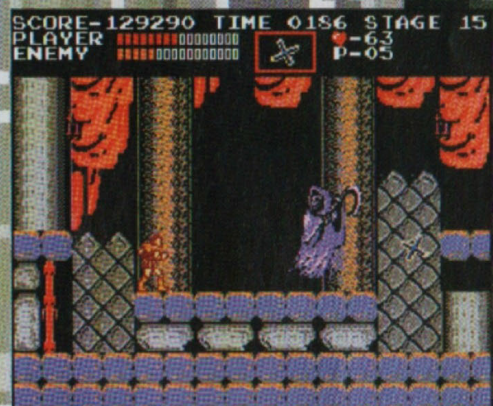
### CRONOLOGIA PRODUTTIVA:

In questa sezione vi presentiamo tutti i titoli della serie secondo il loro ordine d'uscita, e analizzati secondo il loro aspetto 'ludico'. Quando è uscito ogni titolo, e per quale console? Quali innovazioni ha introdotto a livello di giocabilità, e cosa ha rappresentato nell'evoluzione del gameplay della saga? Quali titoli sono stati i più significativi? Leggete qui di seguito e lo scoprirete. Per permettere il confronto incrociato con i contenuti della sezione dell'articolo dedicato all'analisi dei capitoli narrativi della saga, tutti i titoli dalla serie vengono qui identificati secondo numerazione araba, mentre la numerazione romana rimanda appunto alla loro parallela cronologia narrativa.

## 1. AKUMAJOU DRACULA

***Castello Demoniaco Dracula***

**Data di uscita: 26/09/86**
**Supporto: Nintendo Famicom Disk**

Il capostipite della serie, pubblicato in occidente l'anno successivo con il titolo di Castlevania e in formato cartuccia, benché l'originale fosse in formato disco (la periferica Famicom Disk non venne però mai commercializzata fuori dal Giappone). Il gioco è un action-arcade con una spiccata componente platform, in cui l'eroe e protagonista Simon Belmondo, cacciatore di vampiri, deve superare una sequenza lineare di sei livelli di pura azione orrorifica, ciascuno culminante con un mostro (in tutti i sensi) di fine livello, per confrontarsi infine con Dracula, il signore del Castello Demoniaco. Per riuscire in questa ardua missione, Simon può contare sulla sua fida frusta ammazzavampiri, la leggendaria Vampire Killer, tramandata da generazioni nella sua famiglia, oltre che su delle 'armi secondarie', dette subweapon, selezionabili tra cinque tipi diversi (pugnale, ascia, acqua santa, croce, orologio fermatempo). Queste armi secondarie sono tuttavia disponibili in numero limitato, rappresentato da un apposito indicatore. Lungo la sua avventura Simon potrà infatti raccogliere molti icone di varia foggia, tra cui dei 'cuoricini' necessari all'uso delle subweapon, ma anche altri oggetti utili a ricaricare la sua energia vitale, a potenziare la sua frusta, o a distruggere tutti i nemici sullo schermo. Tutti questi oggetti sono ottenibili colpendo le fiamme delle numerose candele sparse lungo gli scenari di gioco, secondo una meccanica che diventerà da subito un elemento distintivo della serie. Pur trattandosi di un gioco assolutamente tipico della generazione delle home console a 8-bit, l'originale Akumajou Dracula già stabiliva i canoni estetici e funzionali della serie: le atmosfere grafiche e sonore basate su un immaginifico gotico e cupo, la mescolanza di elementi orrorifici di assai eterogenea provenienza, e quindi i personaggi, i mostri, le armi e gli elementi di giocabilità fondamentali che si sarebbero ritrovati in tutti i titoli della saga a seguire. Meritano particolare menzione le musiche che, a dispetto della limitatezza tecnica del chip sonoro della console, già palesavano un genio compositivo tale da rendere il tema principale del gioco (intitolato Vampire Killer) un autentico classico, destinato a sopravvivere e rinnovarsi negli anni. Considerati i soli due tasti a disposizione sul joypad del Famicom, la giocabilità di Akumajou Dracula risulta senza dubbio ben sviluppata e profonda per i suoi tempi, cosa che insieme all'elevato grado di difficoltà del gioco ne assicura a tutt'oggi l'immortale valore.

Nel quinto stage dovrete confrontarvi con la morte. Oltrepassato questo boss avrete l'ultimo stage dove incontrerete Dracula!

## 2. AKUMAJOU DRACULA

***Castello Demoniaco Dracula***

**Data di uscita: 30/10/86**
**Supporto: Philips MSX2 Cartridge**

Pubblicato in occidente con il titolo di Vampire Killer persino prima della versione NES, la versione per MSX2 dell'originale Akumajou Dracula viene spesso considerata a torto come il primissimo titolo della serie, sebbene sia in origine successivo alla versione Famicom. Come si può vedere dalle rispettive date di uscita, distanti fra loro solo un mese e quattro giorni, questa seconda versione si deve considerare effettivamente sviluppata in parallelo a quella per Famicom Disk, piuttosto che come una sua successiva conversione. Da questo punto di vista, l'originale Akumajou Dracula giusto titolo considerarsi un progetto multipiattaforma. A dispetto di questo, i giochi sono tuttavia molto diversi nella sostanza, tanto che li si può definire due titoli diversi. La grafica di questa versione di Akumajou Dracula è effettivamente molto simile all'originale per Famicom, forse solo leggermente migliore nei cromatismi e nella pulizia in generale e anche il comparto sonoro è del tutto analogo a quello della versione Famicom. La giocabilità, al contrario, è stata quasi completamente ridisegnata: i livelli sono organizzati e suddivisi in maniera diversa (si basano molto di più sull'esplorazione e sulla ricerca di chiavi d'uscita e di oggetti per il potenziamento del personaggio). Sono per questo disponibili delle apposite mappe a video delle aree da esplorare e nel gioco sono disseminati persino dei mercanti, talvolta nascosti, in grado di comprare dal protagonista degli oggetti dandogli in cambio dei cuoricini. I boss di fine livello sono essenzialmente corrispondenti a quelli della versione Famicom, eccezion fatta per il confronto finale con Dracula, per il quale la Konami ha riservato qualche sorpresa...

## 3. Dracula II: Noroi no Fuuin

**Dracula II: il sigillo maledetto**
**Data di uscita: 28/08/87**
**Supporto: Nintendo Famicom Disk**

Pubblicato in Giappone nel solo formato Famicom Disk, e poi esportato in occidente in formato cartuccia con il titolo di **Castlevania II Simon's Quest**. Si tratta del primo vero seguito del titolo originale per Famicom, ma perde la parte 'Akumajou', ovvero 'Castello Demoniaco', in quanto l'ambientazione della seconda avventura di Simon Belmondo non è il castello di Dracula! Dopo aver sconfitto Dracula, infatti, Simon si scopre vittima di una sua postuma maledizione che lo condanna inesorabilmente a morte: l'unica speranza dell'eroe è recuperare le 'cinque parti' di Dracula (il suo cuore, un suo occhio, un suo osso, un suo artiglio e una sua zanna), misteriosamente sparpagliatesi in giro per la Transilvania dopo la prima sconfitta del Conte, e quindi bruciarle (anche se la raccolta risulterà poi in una involontaria 'resurrezione anticipata' di Dracula, il cui ciclo di eterna rinascita impiegherebbe regolarmente un intero secolo). Lungi dall'essere una riproposizione del modulo di gioco del primo titolo, **Dracula II: Noroi no Fuuin** si distanzia drasticamente dal suo predecessore. Forse subendo l'influsso della giocabilità della versione MSX2 dell'originale, più orientata all'esplorazione di quella Famicom, Dracula II si propone in tutto e per tutto come un arcade-adventure a visione laterale: nei panni di Simon, il giocatore non dovrà quindi affrontare una sequenza di livelli unidirezionali, ma esplorare una vasta mappa fatta di varie locazioni sempre pronte a essere rivisitate in qualsiasi momento del gioco. Si potranno incontrare personaggi con cui interagire, e il personaggio principale subirà potenziamenti e aumenti di esperienza e livello, in modo incrementale e permanente. Le subweapon del primo titolo, modificate nel loro set, diventano anch'esse permanentemente acquisibili, mentre i cuoricini necessari al loro utilizzo non sono più reperibili dalle candele (qui del tutto assenti), ma tramite l'eliminazione dei nemici. Per esaltare la componente adventure di questo titolo, che lo avvicinava quasi a un action-rpg più che a un arcade, la Konami inserì anche interessanti fattori di gioco legati allo scorrere del tempo: l'alternanza del giorno e della notte durante dalla partita, che risulta soprattutto nel manifestarsi di diversi nemici, nonché un vero e proprio cronometro di gioco, che determina a quale dei vari finali si accede a completamento dell'avventura. Questo tipo di approccio al gioco, legato ai limiti tecnici del tempo, fecero di Dracula II un titolo dalla difficoltà estrema, spesso ossessionante nel suo nascondere letteralmente un'insidia a ogni passo e talvolta frustrante nel lasciare il giocatore nel 'vuoto di informazioni' in merito alla direzione da intraprendere. Dal punto di vista grafico il gioco non si discosta molto dallo stile e dal livello dell'originale, salvo a raccogliere alcune soluzioni (soprattutto cromatiche) della esteticamente superiore versione MSX2, cosa che appare evidente nello sprite del protagonista. Al contrario, il comparto sonoro appare drasticamente migliorato, e pur nella riproposizione di alcuni temi musicali già resi classici dal suo predecessore si impone nel parco titoli del Famicom come uno dei migliori audio di sempre. In definitiva, Dracula II rappresentò un'evoluzione coraggiosa e radicale del primo titolo e appare oggi come un classico assoluto, soprattutto in quanto la componente adventure che introdusse nella saga si sarebbe poi provata come il vero punto di reinvenzione e modernizzazione dei titoli più recenti...

In Simon's Quest rispetto al primo Akumajou Dracula incontrerete personaggi con i quali parlare e fare acquisti durante il gioco.

## FAMICOM DISK SYSTEM

**Data di uscita: 21/02/86**
**Nintendo**

Il 21 febbraio del 1986 la Nintendo introduce sul mercato Giapponese il **Family Computer System**. Periferica sviluppata per l'utilizzo di floppy disk prodotta per il Famicom (versione giapponese del NES) e mai arrivata in occidente. Il Famicom disk viene collegato alla console tramite un **RAM Adapter** inserito nello slot per le catucce. Il **RAM Adapter** ha una memoria di 32 Kilobytes dedicata alla gestione del software e di 8 Kbytes per la gestione degli sprite. I floppy disk possono essere utilizzati da entrambi i lati con una capacità di memoria di 64kB a lato per un totale di 128kB a disco. Molti sviluppatori iniziarono a produrre giochi per il **Famicom Disk** grazie al basso costo di sviluppo dei floppy disk rispetto alle cartucce. Il prezzo di un gioco su floppy era di 3,000 Yen contro 5,000 Yen per le cartucce. Alcuni giochi vennero venduti anche attraverso i **Nintendo's Disk Writer**: distributori automatici nei quali grazie a un floppy riscrivibile (venduto dalla Nintendo al costo di 2.000 yen) era possibile registrare un gioco al prezzo di 500 Yen.

# ARCADE GAMERS EXTREME

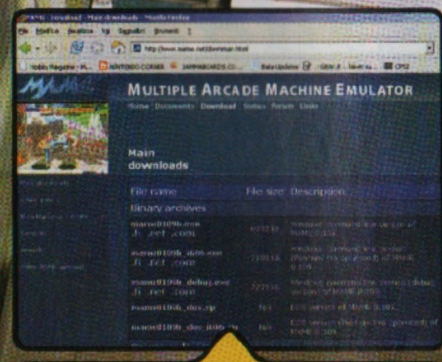
Karous, della Milestone, è disponibile per Dreamcast dall'8 marzo.

Di Marco "Neverland" Scandroglio

In Italia il fenomeno Arcade ha avuto il suo massimo apice tra l'85 e il 95, vere annate d'oro nelle quali i ragazzi si radunavano nei bar e nelle sale giochi per sfidarsi o finire assieme ogni tipo di gioco gli venisse proposto dal gestore di turno. Si formavano quindi vere e proprie compagnie che giravano ogni sala e ogni bar per sapere esattamente quanti e quali giochi fossero disponibili, per scoprire l'esistenza di nuovi record e nuove strategie da diffondere nel proprio gruppo. Poi lentamente tutto questo andò spegnendosi, anche grazie all'uscita sul mercato italiano di console capaci di portare in casa prodotti di alto livello a basso costo rispetto all'ingente quantità di monetine che occorrevano per finire davvero un gioco arcade.
Piano piano il mondo arcade, in crisi tanto in Italia quanto a livello internazionale, è sparito anche dai bar, dove i buoni vecchio cabinati sono stati sostutuiti dalle più remunerative ma tristi Slot Machine... Fortunatamente in Italia la scena arcade, seppur mantenendosi "di nicchia", è rimasta sempre viva negli anfratti di internet grazie anche al lavoro di Marco "Gemant" Frattino, che con AIVA (sito del quale parleremo dettagliatamente nei prossimi numeri) ha saputo tenere viva e trasmettere la voglia di giocare per punteggio e spremere qualsiasi gioco arcade in maniera adeguata.
Ed è proprio questo quello di cui si occuperà questo spazio, trasmettere quel modo di vivere un gioco non solo sotto l'aspetto collezionistico o commerciale ma soprattutto dal punto di vista passionale, mettendoci tanto allenamento e cercando di sfruttare in maniera positiva l'agonismo che inevitabilmente si crea. Cercheremo quindi di indicarvi come scoprire una miriade di giochi pieni d'inaspettata profondità e longevità, caratteristiche tipiche del buon gioco arcade! Giocare per punteggio utilizzando un solo credito alla volta, con la voglia di conoscere ogni singolo segreto che un gioco nasconde è la chiave di tutto, unire questo alla passione ed alla voglia di migliorarsi sempre e confrontarsi con altri giocatori, dando al proprio tempo libero una forma diversa dal semplice videogiocare genererà una miscela esplosiva che a poco a poco potrebbe cambiare radicalmente il vostro modo di affrontare qualsiasi game di vecchia o nuova generazione. Potrebbe generare quindi un tipo di divertimento totalmente diverso da quello voluto nel mondo console odierno dalla logica commerciale, dove troppo spesso un gioco viene comprato, guardato e poco dopo rivenduto senza neppure essere finito, magari per fare spazio alla successiva "next big thing".
Arcade-Extreme (www.arcade-extreme.com) è prima di tutto una community online dove quello che avete letto viene messo in pratica. Una community di giocatori.
In questo spazio speriamo di riuscire a trasmettervi quella scintilla che anima ogni nostra discussione, tecnica o meno, e una buona dose di informazioni fondamentali.
Ci occuperemo quindi di qualsiasi genere di gioco, vecchio e nuovo, e cercheremo di indicarvi tutti quei giochi sia su console che in forma esclusivamente arcade (in Giappone del resto le sale giochi e il mercato arcade sono vivi e in buona salute!) che abbracciano la filosofia della competizione per punteggio, addentrandoci se necessario in games magari dimenticati o sconosciuti ai più ma ottimi per essere giocati, studiati e condivisi con tutte le persone che popoleranno queste pagine nel corso dei mesi. Nei prossimi mesi gli argomenti di discussione che proporremo saranno parecchi e di vario genere.
A partire magari dal mondo dell'emulazione, che rende possibile giocare le vecchie glorie senza troppi sforzi, passando per le riviste che negli anni hanno portato avanti la filosofia arcade (tutte giapponesi, ma con una buona vecchia eccezione italiana...) senza dimenticare l'eccezionale possibilità di portare il mondo arcade in casa propria in maniera facile e relativamente economica... Ma non andiamo troppo oltre. In ogni numero analizzeremo un aspetto del variegato mondo arcade/record, accompagnando le discussioni con approfondimenti su giochi che a vario titolo meritano di essere vissuti in quest'ottica.

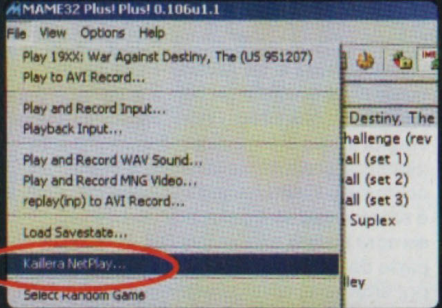
## AST, ARCADE EXTREME SHOOTING TEAM!

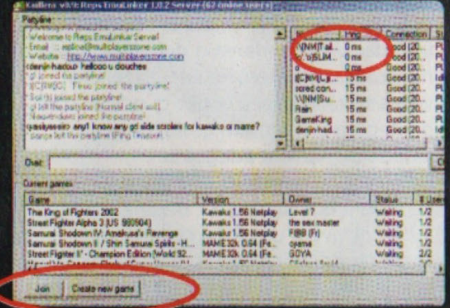
**Arcade-Extreme come abbiamo già detto è sostanzialmente una community di giocatori per i giocatori. Questo significa anche dare spazio e mezzi a singoli o gruppi di giocatori particolarmente volenterosi. Il sito quindi rilascia video di partite, match, combo-video e quant'altro, ma non solo. I migliori giocatori italiani di shmups ad esempio si sono organizzati nell'AST, l'Arcade-Extreme Shooting Team, dando il via ad un sito parallelo ad Arcade-Extreme nel quale pubblicizzare gli score ottenuti e dare visibilità ai giocatori. I risultati ottenuti sono stati di livello internazionale in moltissimi giochi, la produzione di video è stata costante e l'entusiasmo riguardo l'iniziativa è sempre alle stelle. Arcade-Extreme è sempre aperto a iniziative del genere da parte dei giocatori, ennesimo valido motivo per entrare con entusiasmo nel mondo del gioco arcade!**

**www.arcade-extreme.com/ast**

Il Mame è gratiutamente scaricabile da internet andando sul sito ufficiale (www.mame.net). Nella sezione download oltre alle varie versioni dell'emulatore per Windows troverete diverse utility per per gestire al meglio il Mame.

# MAME
## MULTIPLE ARCADE MACHINE EMULATOR

Come ormai anche i muri sanno, il M.A.M.E. (Multiple Arcade Machine Emulator) è un emulatore di videogiochi ARCADE che permette di giocare su un normale PC i videogiochi arcade. Il MAME è in grado di emulare differenti schede fra le quali le normali PCB, la CPS1, CPS2 e il Neo-Geo MVS. Il software del MAME è composto da varie parti in grado di emulare completamente le architetture delle macchine ARCADE. In pratica il MAME simula via software tutti i chip interni che permettono il funzionamento della scheda originale e gestisce gli input dei joystik, della gestione del monitor e quella sonora. Questo fantastico emulatore creato dall'ormai leggendario "Nicola Salmoria" nel lontano 1996, oggi supporta oltre 6.000 differenti giochi dai più classici come Space Invaders, Galaxian, Space Harrier, Out-Run, Ghoulst'n Ghost fino ai più recenti titoli come Marvel vs Capcom, Tekken TAG Tournament o The King of Fighters 2003. Oggi possiamo parlare del MAME come di una vera e propria piattaforma di gioco alternativa, che offre il fascino di centiania di giochi che hanno fatto la storia degli arcade. Il MAME è giocabile anche online, questo grazie a "KAILLERA": un plugin creato per consentire il NETPLAY. Durante le sfide online è possibile chattare con i propri compagni di gioco tramite la tastiera del vostro PC. Ovviamente non si tratta di una novità, ma molti videogiocatori non conoscono questa possibilità e siamo convinti che il netplay del MAME farà ardere di nuovo la fiamma dell'arcade gamer che è in ognuno di voi!

## KAILLERA: LA TUA SALA GIOCHI ONLINE

Una volta installato il Mame e Kaillera fate partire Mame e andate sotto file, nel menu a tendina in alto sulla sinistra. Troverete l'opzione "Kaillera NetPlay selezionatela e cliccate per avviare il server client Kaillera.

Kaillera automaticamente vi mostrerà una lista server disponibili, il Ping (lag di connessione) e il numero di persone connesse a quel server. Selezionate un server e fate doppio clic. Ovviamente i server europei hanno un ping più basso di quelli giapponesi.

A questo punto non vi resta che creare il gioco al quale volete giocare e aspettare che qualcuno si unisca a voi, o entrare in un gioco gia creato in "waiting". Per un'esperienza di gioco fluida dovrete avere un ping al massimo di "80ms".

GAME & LIVING

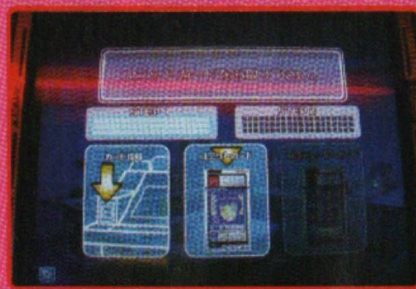
Eccoci arrivati alla seconda e ultima parte dello speciale dedicato a The Idol M@ster. Brendan Lee, da Tokyo, ci racconta la sua esperienza di gioco con questo folle simulatore arcade di Idol prodotto dalla Bandai/Namco. Da fine gennaio il gioco è disponibile anche per Xbox360, ma ora torniamo al'avventura di Brendan con le ragazze di The Idol M@ster e quelle un po' più reali...

Durante il gioco avrete la possibilità di avere momenti di intimità la vostra Idol prima che salga sul palco. Questo avviene in un ambiente carino; un giardino, o comunque un cortile con un pò di verde. Credo che da qualche parte ci sia anche una fontana. Lei indossa quei vestiti che le hai scelto, ad eccezione degli accessori. Col mio giapponese non ero in grado (non lo sarei ancora, in realtà) di comprendere bene tutta la situazione, ma probabilmente è stato meglio così. Il senso generale era comunque molto triste. Era un'atmosfera colorata di sogni infranti, frequenti sospiri, e sguardi abbassati. Era realmente sgradevole. Ma forse ancora peggio è quello che ti sta intorno, nella sala giochi. Le altre persone sono tutte molto brave a giocare (almeno, quelli bravi sembravano essere tutti dov'ero io). Nell'esatto momento in cui stavo scontrandomi con la cruda realtà della crisi in picchiata nella carriera della mi Idol, il tipo che mi veniva dopo stava scuotendo una salsina.

La sua Idol a dirla tutta, ne riusciva a gestire ben tre , erano sempre sorridenti, pieni di stelline animate che risplendevano intorno alle loro faccine perfette. Se guardavo la mia, era praticamente in lacrime. Quando il tuo tempo è finito, è finito. Lo show ha inizio. La fase di gioco "Communication" ti da la possibilità di chattare per un pò con la tua Idol e di conoscerla a un livello più intimo. Questo non dovrebbe stupire troppo chi ha una vaga familiarità con i bishoujo games (videogiochi hentai) - essenzialmente funzionano col meccanismo per cui sulla base di una serie intrecciata di relazioni è possible muoversi in un novero di risposte ad albero, predeterminate. Comunque, non è qui la grande novità. La grande novità è rappresentata dal touchscreen. Di tanto in tanto, non spesso, bada bene, assolutamente non spesso il gioco ti da la possibilità di entrare in contatto fisico con la tua Idol. Niente di proibito, sia chiaro: è tutto molto platonico. La tua idol può avere una goccia di gelato che le è caduto sul collo, o i suoi occhiali possono aver bisogno di un'aggiustatina, o può anche aver bisogno di un "cinque" con la mano. Non ti verrà da fare niente di più intelligente, anche se credo sia tecnicamente possibile. Il gioco stesso non ti incoraggia a farlo. Alla fine di questa fase di comunicazione fra te giocatore e lei Idol, il tuo capo ti comunica con la tipica voce stridula di chi fuma in continuazione, la quantità di fan che hai avuto quel giorno e quanti te ne mancano prima della scadenza della settimana, senza i quali sei fuori dal gioco. Questo dando per scontato che tu abbia inserito il massimo dei crediti, cosa che probabilmente hai fatto.

C'è anche un sistema opzionale col quale puoi comunicare alla NAMCO l'indirizzo email del tuo telefonino (ketai in gaipponese) al fine di ricevere piccole e-mail spedite dalla tua Idol. Io non ho mai provato questa ulteriore opzione... da qualche parte bisogna pur porre un limite a questa follia.

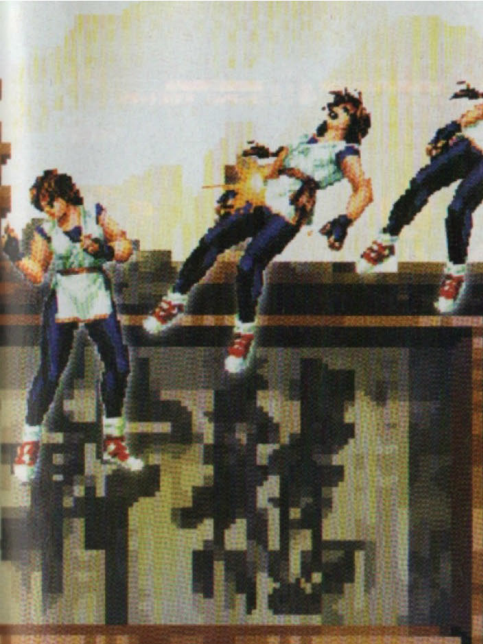
E alla fine, siamo giunti alla conclusione. Il mio ultimo concerto con Liberti è finito tra le lacrime, ma non perchè fosse andato male, davvero.

È riuscito abbastanza bene. Il gioco mette insieme tutti i momenti della carriera in cui stavi andando bene, e ti da la possibilità di aumentare con questi la performance complessiva durante l'ultima canzone dell' ultimo concerto. Se riesci ad avere sufficente audience in questa ultima prova... beh, ti cacceranno lo stesso: ma te ne andrai a testa alta. Hai la possibilità di chattare un'ultima volta con lei, alla fine dello show; lei è eccitata per aver fatto così bene, ma al contempo molto triste perchè sta per andarsene. Tu parli di tutto quello che avete passato insieme, parli del futuro. Lei ti ringrazia. A quel punto The Idol M@ster cancella i suoi dati dalla producer card e lei.. è perduta per sempre. Di recente, diciamo un mese fa, ero uscito da quasi tutti i miei complessi da liceale con le ragazze. Stavo cercando di abbordarne qualcuna. Una volta, ci sono andato così vicino che ho chiesto a una ragazza nella strada di Shibuya (centro commerciale di Tokyo) se mi dava il suo numero! (in realtà l'indirizzo e-mail del keitai) E lei me lo ha dato! Ancora, una settimana fa sono andato all'Hey di Akihabara (sala giochi nel centro di Tokyo, situata nel centro commerciale di Akihabara, NdT), e una ragazza ha flirtato con me. Ne sono sicuro al 98%. Ironia della sorte, vicino a un videogioco Idol M@ster ! Stavo tornando dai distributori automatici perchè avevo preso una Mountain Dew (bibita americana, prodotta dalla Pepsi) e lei mi ha guardato, e sorriso, e mi ha fatto l'occhiolino. Quindi lei ha detto qualcosa alla sua amica, mi ha guardato, e ha sorriso ancora. E ancora un cenno. Ancora. Era davvero carina, aveva i capelli lunghi e gli occhiali. E ho realizzato che avevo... in qualche modo dimenticato il da farsi in queste situazioni. Penso infatti di aver fatto qualcosa come un mezzo sorrisetto e di essermi dimenticato la Mountain Dew, e di essere uscito dalla sala giochi... quindi devo essere andato a mangiarmi una porzione di Gyudon (carne di maiale in scodella come quella che si vede spesso negli anime, mangiata con i bastoncini) e di aver preso la linea Sobu per tornare a casa, però dalla parte sbagliata e quindi mi son dovuto fermare e tornare indietro per alcune fermate. A casa ho acceso il condizionatore, mi son preso una birra e mi son messo a riflettere sulle ultime cose... Ho quindi gettato le mie Cards Idol M@ster sul pavimento e le ho guardate, sparpagliate ed inermi. In quel momento giunsi a un'importante conclusione. Dovevo uscirne. Dentro di me, qualcosa stava . . .morendo. Smisi di giocare a The Idol M@ster. E perciò, siccome era la cosa più normale da fare . . . ci sono ricascato. Il momento in cui riesci ad uscirne è proprio il momento in cui vieni nuovamente risucchiato. Ogni organizzazione che si è sviluppata sulle debolezze umane ha usato questo meccanismo: è il modo in cui trova nutrimento. Proprio quando sei fuori dal giro, che finalmente ti sei fatto la barba, e sai anche un pò di menta, hai giusto il tempo di cambiare la direzione alle tue cose mentre ricevi, in maniera disinvolta, un messaggio: OFFRESI ROBA DI BUONA QUALITA' - SCONTO DEL 50% PER VECCHI AMICI. . . ed inevitabilmente tornerai ad essere vittima di quel giro, e di nuovo quella sensazione familiare si insinuerà silente nella tua testa, e ti farà domandare come tu possa averne fatto a meno. Il 25 gennaio Bandai-Namco ha rilasciato The Idol M@ster per Xbox 360°. Sonos tati inseriti nuovi contenuti – una trama più dettagliata e complessa, maggiori possibilità di interazione con gli Idoli, addirittura una nuova ragazza, con dei capelli che sembrano fili d'oro. Durante il Tokyo Game Show, ho potuto provare questa nuova versione e devo dire di aver provato le stesse sensazioni della versione arcade ... ma tuttavia ... non sono riusciti a ricrearne il felling fino in fondo. La versione 360 sembra ottima (fantastica, direi) ma non hanno implementato i due aspetti realmente machiavelliani della versione arcade: il touchscreen e le Card. Il touchscreen ti dava la possibilità, per pochi momenti, di entrare veramente in contatto fisico con la tua Idol. Questo aspetto. ha un grandissimo impatto psicologico. Grandissimo. Quando porteranno questa tecnologia nelle case, quando potremo avere una fidanzata in scatola da portare ovunque? Beh credo che, il Giappone affonderà sotto l'Oceano. E poi le card... sono un pò come le foto di famiglia: te le porti dietro, dentro il portafogli, in modo che quando lo apri ti torna in mente ciò che per te conta davvero... Entrambe queste cose mancano nella versione 360. Ah, e l'edizione limitata? Ha un prezzo 20,790 yen (circa 136 Euro) e li vale tutti fino all'ultimo yen visto che include un set completo delle statuette delle idol! Sono giunto ad una conclusione: Liberti e il tempo trascorso insieme fanno ormai parte del passato.

*Anno 1994: i picchiaduro a incontri erano ormai i sovrani incontrastati delle sale giochi. Ma i seguiti e i cloni si susseguivano a un ritmo tale che già si temeva un prematuro esaurimento del filone. Quando con un coraggioso esperimento, la SNK rinnovò il genere e gettò le basi della saga che avrebbe costituito l'apice e la summa dei fighting game 2D...*

### LA NASCITA DELLA SERIE

Quando la SNK aveva ormai avviato ben tre serie di picchiaduro di successo (Garou Densetsu, Ryuuko no Ken e Samurai Spirits), ciascuna improntata su personaggi e ambientazioni narrative di grande carisma, per enfatizzare ulteriormente il fascino suscitato sui 'chara fan' (quel tipo di appassionati che amano i personaggi più dei giochi in quanto tali) si decise di produrre un gioco completamente nuovo di crossover tra le varie saghe.
In effetti l'idea del crossover era stata sperimentata con successo già in due casi, ovvero l'inclusione di Ryo Sakazaki (protagonista di Ryuuko no Ken) come personaggio segreto in Garou Densetsu Special, e con l'uso di un giovane Geese Howard (boss storico di Garou Densetsu) come ultimo boss di Ryuuko no Ken.
Entrambi gli esperimenti avevano trovato molto successo nel fandom, così da convincere la SNK a insistere su questa linea. Nel 1994 vide così la luce il progetto The King of Fighters. Originariamente questo nome era attribuito al torneo di arti marziali organizzato a Southtown all'interno della storia di vari giochi (Garou Densetsu, Ryuuko no Ken 2), e venne così ripreso per denominare un torneo 'ideale' della SNK. Questo torneo, e il nuovo videogioco che l'avrebbe incarnato, furono originariamente pensati come un 'circo' di crossover per includere i personaggi delle più disparate saghe SNK, ovvero come uno spazio festoso senza coerenza. Durante lo sviluppo il gioco prese però una piega più seriosa, e assurse anche a pretese a livello narrativo: il gioco fu così dotato di una importante 'storia ufficiale', il cui intreccio divenne preso uno dei grandi punti di fascino della serie.. Questo portò innanzitutto all'esclusione dei personaggi di Samurai Spirits, inizialmente previsti, ma assolutamente impensabili (per evidenti ragioni di anacronismo) in un picchiaduro dall'ambientazione 'seria'. Le principali saghe SNK rappresentate nel primo KOF furono dunque solo Garou Densetsu, Ryuuko no Ken, Athena & Psycho Soldier, Ikari Warriors, ma anche con questa scrematura rimasero alcune incongruenze cronologiche a livello di continuity, soprattutto tra le saghe di Garou Densetsu e Ryuuko no Ken (che non sarebbero fra loro contemporanee, ma pressoché contigue), tanto che in molti ritengono la serie di KOF effettivamente ambientata in una sorta universo narrativo parallelo rispetto a quello delle saghe originali di Garou Densetsu e Ryuuko no Ken.
Dal punto di vista artistico, il gioco era invece completamente nuovo: non solo veste grafica del tutto inedita, ma anche e soprattutto un nuovo settei (stile di design dei personaggi) e un nuovo stile di bitmap. Il nuovo settei puntava su un look molto 'stilizzato e stiloso' dei combattenti, con colorazioni a campiture piane molto nitide e nettamente differenziate. Si scelse inoltre di utilizzare un bassissimo livello di anti-aliasing, che rendeva la grafica molto più nitida e pulita, sebbene apparentemente meno definita (ovvero più 'pixellosa'). Anche le animazioni risultavano create su questa stessa idea di nitidezza, e ancor più gli effetti speciali, che dopo l'esasperato abuso fattone in alcuni titoli precedenti (soprattutto Ryuuko no Ken 2) vennero riportati a livelli di estrema stilizzazione e minimalismo. Su tutto, vennero limitare le dimensioni degli sprite, che apparivano qui abbastanza piccoli se paragonati ai titoli di punta del tempo. In un epoca in cui la dimensione degli sprite pareva essere il vero, unico paradigma della qualità grafica in un picchiaduro, questa scelta della SNK fu molto coraggiosa. L'intento era ovviamente quello di permettere un giocabilità veloce, pulita e precisa, non appesantita da soluzioni grafiche (come le zoomate presenti in Ryuuko no Ken e Samurai Spirits) che per quanto permettessero l'uso di sprite giganteschi, appesantivano inevitabilmente la meccanica di gioco. L'impatto globale del 'comparto sprite' di KOF94, radicale nella sua essenzialità di stile, fece sulle prime storcere il naso a più di un appassionato, tuttavia il fatto di ritrovare i propri beniamini in delle nuove incarnazioni grafica molto stilose, e soprattutto la possibilità di incrociare le gesta dei protagonisti di varie saghe in un nuovo ambiente visivo che li rendeva tutti uniformi, mandò in visibilio i fan.
Anche i fondali vennero realizzati con grande cura artistica, e con grande innovazione stilistica. Si scelse la creazione dell'immagine per mera colorazione, ovvero praticamente senza linee di disegno: un'altra scelta alquanto innovativa e stilisticamente d'avanguardia.

**"I personaggi di KOF erano così cool da far dire anche al gamer occasionale: voglio provare a utilizzarli!"**

Inoltre, la quantità di animazioni e la preponderanza dell'uso del chiaroscuro a scopo volumetrico, come pure l'alto livello di dettaglio, rendevano i fondali di altissimo livello artistico, mentre la profondità di campo si manteneva intenzionalmente limitata per permettere una maggiore semplicità di definizione dell'ambiente di gioco e accordarsi allo stilizzazione radicale degli sprite.
Il tutto conferì a KOF94 un look complessivo assolutamente originale e in qualche modo d'avanguardia, la cui freschezza e stile rappresentavano una vera e propria ventata di aria fresca nel panorama videoludico.Per quanto riguarda il sonoro, gran parte degli effetti e delle voci vennero riprese da Garou Densetsu Special e da Ryuuko no Ken 2. Le musiche, di alto livello tanto dal punto di vista artistico quando da quello tecnico, erano invece completamente inedite.

### GIOCABILITÀ

La vera innovazione di KOF94 fu tuttavia quella apportata a livello di giocabilità: si trattava infatti di implementare nel genere del fighter one-on-one (kakutou taisen geemu) un sistema di combattimento a squadre. Team Battle System, e così The King of Fighters fu un picchiaduro a incontri 3vs3. Comunque lasciò nelle opzioni la possibilità di impostare il gioco in un classico one-on-one al meglio di più round, forse nel caso il concept del nuovo team fighting non avesse attecchito. Tuttavia, l'idea si dimostrò subito vincente anche per la grande varietà di gioco che permetteva: controllare tre diversi personaggi per ogni incontro. Le squadre in KOF94 non erano tuttavia in alcun modo editabili: se da un lato questo non permetteva di selezionare il trio dei propri personaggi preferiti, dall'altro obbligava il giocatore a imparare a utilizzare anche i compagni di squadra di ciascuno, dando così una buona impennata alla curva di apprendimento del gioco.
Per quanto riguarda il fighting engine vero e proprio, si trattava essenzialmente di una rielaborazione del sistema di Garou Densetsu Special, ritoccato per rendere le collisioni tra sprite più secche ed asciutte. I quattro tasti erano essenzialmente organizzati come in Garou Densetsu Special, ma qui non erano presenti i due piani di gioco paralleli tipici di quella saga, così la pressione di A+B risultava in una semplice 'schivata', mente C+D in un 'colpo pesante' che manda al tappeto l'avversario. Per l'uso delle super mosse speciali (in Giapponese chou hissatsu waza) era disposta la solita prescrizione della 'barra energetica in rosso' (ovvero prossima all'esaurimento), tuttavia il sistema veniva ora integrato con l'aggiunta di una power bar da caricarsi tramite l'apposita pressione simultanea dei tasti A+B+C, oppure parando i colpi dell'avversario. Una volta riempita, la power bar poneva per un limitato periodo di tempo il personaggio in power mode, nel quale l'attack level di tutti i colpi aumentava sensibilmente e in cui era possibile eseguire una singola supermossa pur non trovandosi 'in rosso' con l'energia vitale. È infine da notare che tramite l'apposito comando per 'sfottere' l'avversario, si otteneva un parziale scaricamento della sua power bar, come accadeva nella saga di Ryuuko no Ken.

### LA STORIA

Un nuovo torneo The King of Fighters, riedizione degli storici eventi di Southtown, viene indetto da un misterioso ospite che firma le sue lettere di invito con una mera, enigmatica R... cosa si nasconderà dietro la rinascita dell'antico, sanguinario torneo di lotta?
Si sarebbe in seguito scoperto che l'organizzatore risponde al nome di Rugal Bernstein, un magnate del traffico di armi internazionale con la passione per la lotta, sempre in cerca di nuovi avversari da affrontare (e da tramutare in statue una volta sconfitti, onde aggiungerli alla sua collezione, secondo un certo cliché da maniaco aristocratico della narrativa giapponese). Questo losco figuro attende i vincitori del torneo sulla sua portaerei privata BlackNoah, per poterli così sfidare e uccidere con molto piacere. Sarebbe poi venuto alla luce che Rugal aveva un bel po' di conticini in sospeso con un sacco di protagonisti del gioco, così da far intersecare la storia generale del gioco con quella delle più squadre.

### LE SQUADRE

Uno dei grandi punti di fascino del gioco era anche l'elevato numero dei personaggi selezionabili, che ammonta a 8x3 = 24! Una cosa a dir poco inaudita per i tempi (il record precedente era detenuto da Garou Densetsu Special, con 16 personaggi). Questo impatto era tuttavia smorzato dal fatto che si trattava di personaggi realizzati con sprite tutto sommato piccini e organizzati a tre a tre (squadre non editabili), il che sembrò sulle prime ridimensionare il volume apparente del numero dei fighter. Ad ogni modo, il cast era così affascinante e carismatico che ben presto questo coraggioso e innovativo titolo nato come 'costola' delle saghe 'maggiori' sarebbe diventato il principale e più rappresentativo araldo dell'intero universo creato dalla SNK.

**SHUJINKOU TEAM**
**(squadra protagonista) = GIAPPONE**

All'annuncio di un gioco di crossover tra le varie saghe picchiaduristiche della SNK, tutti si chiesero se i protagonisti sarebbero stati Terry & co, da Garou Densetsu, o Ryo & co, da Ryuuko no Ken. Il campanilismo tra le due saghe era del resto palpabile nell'aria delle sale giochi del tempo, e i sostenitori dell'una e dell'altra non aspettavano altro che l'ufficiale conferma di quale delle sue serie meritasse la palma di 'regina'. In un simile scenario, la SNK stupì tutti introducendo un nuovo protagonista completamente inedito, Kusanagi Kyo, destinato a divenire il nuovo simbolo della SNK, insieme alla sua altrettanto inedita squadra composta da Benimaru Nikaido e Goro Daimon, anch'essi creazioni del tutto vincenti. Kyo Kusanagi, erede della mistica & mitica tecnica di lotta Kusanagi-ryuu Kobushutsu, è in grado di generare fiamme dalle sue mani, grazie a un antico potere tramandato 'nel sangue' nella sua stirpe da circa 1800 anni. Il suo cognome 'Kusanagi' rimanda a una spada leggendaria presente nella mitologia giapponese, che si dice fu tratta per mano del dio della distruzione Susano-ou dalla coda del demone serpiforme Yamata no Orochi. L'apparenza del giovane Kyo è tuttavia quella di un teppistello scolastico alla giapponese, che indossa la divisa in maniera non conforme, che è svogliato, scontrosetto e un po' attaccabrighe. Insomma il perfetto eroe giapponese dei mid-90. In Giappone, infatti, dopo la fine del cosiddetto periodo 'yanki (yankee), in cui tutto ciò che era americano risultava 'figo' (da cui Terry Bogard come protagonista di Garou Densetsu e la sua ambientazione prettamente statunitense), andavano di moda le divise scolastiche e lo stile giovanile nipponico (come dimostrano anche prodotti come la celebre SailorMoon e similari), così la SNK reagì prontamente alla nuova tendenza metropolitana.

Benimaru Nikaido era invece un kickboxer capace di generare fulmini con i suoi colpi. Benimaru incarnava il cliché giapponese del seduttore narcisista, efebico nei modi e nella voce, ma non gay. In compenso, odia gli otaku, ama il sushi ed è un totale snob/damerino.

Goro Daimon era invece un massiccio lottatore di judo, dal viso burbero e dai modi assai taciturni, forte quanto bonario. Il suo look tradizionale (combatte con ai piedi i geta, i tipici zoccoli di legno giapponesi!) strideva fortemente con la modernità dei suoi compagni di squadra, e ne risultava il perfetto bilanciamento per una squadra che volesse esprimere in sé il variegato e spesso contrastante stile del Giappone.

Secondo la storia ufficiale, questo improbabile terzetto si era formato al torneo di lotta Japan All Fighting, aperto a praticanti di ogni stile di combattimento, dove Benimaru trionfava già da anni, e Daimon (judoka medaglia d'oro in Giappone) si piazzava sempre al secondo posto.

Poi, l'arrivo di un improbabile ragazzino, uno studente sbruffoncello, fece crollare la sicurezza di Benimaru: si trattava di Kyo, che lo sconfisse nella finale, tra lo sgomento di tutti gli spettatori. I tre si conobbero così, e fondarono una sorta di 'amicizia tra rivali'. In qualità di 'terzetto dei più forti lottatori del Giappone', i tre furono così invitati al King of Fighters indetto da Rugal, particolarmente interessato al potere pirogenico di Kyo...

**Nota: Il fondale giapponese è un'evidente citazione dal film animato Akira, di Otomo Katsuhiro, e generalmente ispirato alle atmosfere della 'NeoTokyo' dello stesso film, già riprese in alcuni livelli del bellissimo sparatutto Last Resort, sempre su NEO-GEO.**

**Nota: Il 'prototipo' di Kusanagi Kyo si chiama Kirishima Syo, scartato forse per il suo look troppo esasperato, ma ben noto ai fan dagli schizzi preparatori, nonché successivamente inserito come Extra Striker in KOF2000. Come Kyo, che nella scheda personale mette la sua moto alla voce 'cosa più preziosa', anche il suo prototipo Syo è un accanito motociclista, come si può vedere in uno dei suoi bislacchi attacchi (entra sullo schermo a cavallo della sua moto!).**

**Nota: Benimaru Nikaido è palesemente ispirato al personaggio di Smith Toren da Top wo Nerae - Gunbuster, noto anime della Gainax. Oltre all'evidente comune capigliatura (che Benimaru 'mantiene in piega' tramite l'elettrizzazione), anche i nomi delle sue mosse nel corso della saga di KOF costituiranno infiniti rimandi agli attacchi del GunBuster (Super Inazuma Kick, Buster Collider), nonché a quelle del mitico Hurricane Polymer, il celebre eroe della Tatsunoko (ShinkuuKatotegoma). Altro referente dichiarato per questo personaggio è Jean Pierre Polnareff, co-protagonista della terza saga del manga Jojo no Kimyouna Bouken di Araki Hiroiko, con cui Benimaru condivide ancora una volta l'infame capigliatura, ma anche qualcosa dell'abbigliamento e dello stile generale.**

**GAROU TEAM = ITALIA**
**(squadra dei lupi famelici)**

Poco da dire, l'originale terzetto di protagonisti della saga di Garou Densetsu, ovvero i fratelli Terry e Andy Bogart più il loro amico Joe Higashi, costituiva una squadra in maniera del tutto ovvia. E' però davvero carino notare come i personaggi provenienti da Garou Densetsu avessero mantenuto in KOF94 alcuni tocchi di giocabilità loro tipici e contraddistinvi, come l'esclusiva possibilità di 'camminare da accovacciati'. Tutti e tre i personaggi mantenevano i loro set di mosse completi così come vistisi in Garou Densetsu Special, super mosse incluse, e persino i comandi per eseguirle risultavano inalterati. La curiosa nazionalità italiana della squadra è da riallacciarsi al fondale di Andy Borgard in Garou Densetsu 2/Sp, appunto ambientato in Italia. Non a caso la musica qui è un remix proprio dello storico soundtrack di quel fondale in GarouDen2/Sp. A livello narrativo, infine, il coinvolgimento del terzetto nel nuovo torneo è altrettanto scontato quanto la loro selezione: è ben noto come i tre 'lupi famelici' siano sempre in cerca di nuove sfide...

**Nota:** Il fondale Italiano in KOF94 è ispirato alle scene finali di Kurenai no Buta (Porco Rosso), celebre lungometraggio di animazione a firma Studio Ghibli e Miyazaki Hayao.

**RYUUKO TEAM = MESSICO**
**(squadra del drago&tigre)**

A rappresentare l'altra famosa saga picchiaduristica della SNK furono i due protagonisti Ryo Sakazaki e Robert Garcia, e quindi il padre del primo, Takuma Sakazaki, fondare della scuola di arti marziali Kyokugen-ryuu, la cui egida raccoglieva così la squadra. Poiché la giocabilità di KOF94 era piuttosto improntata su quella di Garou Densetsu Special, il set di mosse di questi personaggi venne in qualche modo risistemato, corretto e adattato, soprattutto a livello di controlli, anche per eliminare la necessita della 'barra di energia spirituale' che nella serie di Ryuuko no Ken presiede all'uso di tutte le mosse speciali. Il loro aspetto rimase invece del tutto invariato, ad eccezione di Takuma, che compariva originariamente a petto nudo, e venne qui coperto anche con la giacca del suo gi per non risultare troppo simile nel look alla new entry Goro Daimon. Nella storia, il coinvolgimento del terzetto del Kyokygen-ryuu è giustificato dalla sempre costante ambizione di Takuma a mostrare al mondo la potenza del suo stile di lotta, nonché dall'interesse a 'proteggere' la 'piccola e indifesa Yuri', anch'essa iscrittasi (con altra squadra) al torneo. Sempre nella storia ufficiale si spiega perché la squadra si presenti come messicana: la famiglia Sakazaki si è recata in Messico per fondare una 'filiale' del doujou Kyokugen-ryuu, che verrà poi menzionata occasionalmente anche nella storia ufficiale di altri titoli. In seguito, il terzo episodio della serie Ryuuko no Ken sarebbe stato ambientato proprio nei bassifondi messicani a là El Mariachi, da cui si deduce una ricercata affinità tra

le spiccate atmosfere da Hong-Kong movie di Ryuuko no Ken e quelle proprie dell'immaginario comune messicano. Vale infine la pena ricordare come ancora più avanti farà il suo debutto un improbabile 'allievo di Ryo Sakazaki' di provenienza proprio messicana e rispondente al nome di Marco Rodriguez. In realtà, il Messico ha sempre costituito uno dei più importanti mercati internazionali per la SNK, dato l'alto livello di gradimento dei suoi giochi in quel paese. Di conseguenza, la casa produttrice ha più e più volte inteso tributare il Messico nei propri titoli, con l'introduzione di personaggi e ambientazioni di tale provenienza.
Nota: L'animatissimo (in tutti i sensi) fondale di questa squadra non si ritrae il celebre PaoPao Café già visto del primo GarouDen, né il PaoPaoCafé2 che si sarebbe poi visto in GarouDen3, poiché entrambi si trovano a Southtown, gestiti da Richard Meyer. Questo ulteriore PaoPao Café si trova invece in Messico: considerando il nome del posto, nonché lo stile di lotta di Richard Meyer stesso (il Capoeira), si tratterà forse dell'originale?

**Nota: L'enorme folla che si agita nel fondale nasconde infinite autocitazioni SNK e NEO-GEO, quante riuscite a scovarne?**

**Nota: Una versione di questo fondale con colorazione alternativa (più variopinta e convenzionale nella soluzione cromatica) è presente in uno screenshot stampato sul volantino originale giapponese di KOF94, di certo eredità di una beta version del gioco.**

**Nota: Il personaggio di Robert Garcia è chiaramente ispirato alla action-movie star Steven Seagal, molto popolare in Giappone. Di conseguenza, proprio come Steven Seagal nel doppiaggio giapponese dei suoi film, anche Robert Garcia parla tradizionalmente con l'inflessione dialettale di Osaka, che sembra lo renda il suo apparire ancor più 'duro e sanguigno' (per non dire: tamarro).**

**PSYCHO SOLDIER TEAM = CINA**

Uno dei titoli classici più amati della SNK era sempre stato Athena, originariamente coin-op e poi convertito sul Famicom (con musicassetta acclusa), la cui protagonista altri non era che la giovane dea greca (ritratta in perfetto stile Cream Lemon, per chi sa intendere). Il seguito di questo gioco fu intitolato Psycho Soldier (entrato nella storia come primo videogioco arcade a incorporare delle musiche cantate) ed era ambientato nel nostro presente, dove la giovane studentessa giapponese e idol Athena Asamiya si vedeva dotata di poteri psichici in quanto reincarnazione moderna dell'omonima dea classica, e veniva affiancato dall'altrettanto psichico Sie Kensou, un lottatore cinese di verde vestito. Questi due personaggi, uniti al loro maestro anziano cinese Chin Gentsai, personaggio inedito presentato come una sorta di eremita saggio quanto alcolista, vennero ripresi per formare una nuova squadra di KOF94. La ragione dell'ingresso nei tre nel torneo è semplicemente quella di testare i risultati degli allenamenti del maestro sui discepoli. Athena Asamiya, che nel suo gioco originale Psycho Soldier compariva in sailor fuku (la classica divisa scolastica femminile giapponese), qui se ne liberava visivamente nella sua first-up entry pose (ovvero l'animazione pre-fight visibile quando il lottatore è primo della squadra), per rivelare un completino in perfetto stile 'supereroina'. Il tutto ricorda molto chiaramente SailorMoon, che andava infatti assai in voga in quegli anni, e Athena non manca di tributare la celebre 'combattente che veste la marinaretta' anche in numerose pose e atteggiamenti. Sie Kensou venne dotato anch'egli di una nuova divisa, meno cinese e più moderna: se ne fece un personaggio dal bello stile ma un po' sempliciotto, con tocchi di comicità, forse per non sovrapporlo al protagonista indiscusso Kyo Kusanagi.
Infine, Chin Gentsai era invece caratterizzato come il tipico vecchietto piccino e arzillo, che combatte usando lo 'stile di lotta dell'ubriaco', altro vero cliché dei picchiaduro.

**Nota: La 'versione originale' di Sie Kensou si potrà poi ritrovare prima nelle illustrazioni di caricamento della versione SegaSaturn di KOF96, e poi come Extra Striker in KOF2000, così come quella della originale Athena in 'versione armatura'. Quest'ultima, insieme all'immagine dell'Athena originale in 'versione bikini', apparirà poi come cameo o personaggio giocabile in molti altri titoli della SNK.**

**Nota: Dalla sua prima apparizione in Psycho Soldier, Kensou ha anche mantenuto la sua tradizionale parlata con accento di Osaka, cosa che lo avrebbe reso nel tempo il partner ideale per gag umoristiche con Robert Garcia (la comicità regionale di Osaka è particolarmente caratteristica e nota in tutto il Giappone).**

**Nota: La musica Psycho Soldier '94 di questo stage altro non è che il remix dell'originale e mitica canzone Psycho Soldier (voce: Shimizu Kaori) cantata dalla stessa Athena già nei classici, e incisa nella musicassetta bonus inclusa con l'edizione Famicom dell'originale Athena. Athena Asamiya è infatti una idol cantante. La versione arrangiata di questo BGM, presente sia sull'apposito CD ufficiale di arranged soundtrack che come musica di gioco per la versione NEO-GEO CD, sarà poi incisa anch'essa come brano cantato (voce: Fukui Reiko, ovvero la doppiatrice di Athena Asamiya in KOF94).**

**Nota: le fiamme prodotte dalla supermossa di Chin Gentsai sono in effetti le stesse (proprio gli stessi sprite!) di un certo boss in Last Resort...**

**IKARI TEAM = BRASILE**
**(squadra del rancore)**

Quando si parla di SNK e Ikari non si può non pensare alla glorioso omonima saga di shooter 'alla Rambo', che pur palesemente ispirata dal classico Senjou no Okami della Capcom rappresenta forse il titolo più famoso della SNK 'pre-NEO-GEO'. Così ritroviamo in questa squadra di KOF94 i due protagonisti di quello storico titolo, ovvero Ralf (Jones) e Clark (Steel), guidati da un nuovo generale, il cupo Heidern. Ralf e Clark, che nell'originale Ikari apparivano a petto nudo e ovviamente dotati di armi da fuoco, sono stati qui portati a livello di 'normali' combattenti e vestiti con nuove divise, sebbene nella prima fasi di sviluppo si fosse ipotizzato di farli comparire nel loro look originale e fargli usare negli scontri anche granate e armi simili.
Graficamente Ralf e Clark sono due personaggi molto simili: condividono persino la stessa 'base' di sprite, modificato per ciascuno dei due solo nella parte della testa e in alcune animazioni, ma la loro giocabilità e parco mosse è radicalmente differente. Il colonnello Heidern è invece un personaggio completamente originale. L'ambientazione da giungla brasiliana, con relitto di elicottero militare alle spalle, di questo stage è chiaramente una derivazione degli stereotipi di guerriglia alla Rambo, resi celebri da infiniti prodotti di cinematografia americana.
Nella storia ufficiale, il colonnello Heidern e i suoi uomini fanno parte di un'organizzazione di polizia internazionale, che li incarica di distruggere l'organizzazione criminale che si cela dietro il nuovo The King of Fighters. In effetti Heidern sembra essere l'unico dei personaggi del gioco a conoscere chi si cela dietro la R che sigilla gli inviti: il singolo uomo che otto anni prima massacrò tutti i suoi uomini, nonché le sue amate moglie e figlia, e si prese il suo occhio destro...

**Nota: Il Colonnello Heidern è palesemente ispirato a un personaggio della celebre serie a fumetti e animata Hokuto no Ken, ovvero il Colonnello dell'Armata Divina.**

**KIM TEAM = COREA DEL SUD**

Tolti i tre protagonisti e la bella Mai Shiranui, il personaggio più amato della saga di Garou Densetsu risultava essere senza dubbio Kim Khapwan, ovvero il guerriero coreano di tae-kwon-do paladino della giustizia. Il NEO-GEO aveva del resto già un forte seguito in Corea del Sud, il cui pubblico meritava un po' di soddisfazione. Venne così inserita un'apposita squadra proprio per Kim, che veniva affiancato da due personaggi originali: l'enorme Chang Koehan e il minuscolo Choi Bongue (le reciproche dimensioni bilanciandosi a vicenda nel duetto). Si trattava di due pericolosissimi criminali evasi dalla galera, due galeotti che Kim, nella sua eterna crociata contro il male, si era preso la responsabilità di rieducare socialmente tramite la dura disciplina marziale del tae-kwon-do (e lo spauracchio delle sue botte), al fine di mettere il loro talento combattivo al servizio della Giustizia. I due sono così violenti e scorretti da non farsi problemi a usare in combattimento due armi più o meno improprie: una palla metallica da carcerato per Chang, e degli artigli metallici per Choi. Originariamente pensati come personaggi molto esagerati, al limite del parossistico, ma comunque assai crudamente violenti nella loro caratterizzazione di maniaci assassini, i due divennero in seguito dei veri e propri comic relief all'interno della serie di KOF, forse proprio a causa dell'inevitabile parossismo ispirato dalle loro opposte caratterizzazioni. Si noti che in questa squadra il solo Kim Khapwan, provenendo da Garou Densetsu 2/ Special, può camminare accovacciato.

**Nota: tralasciando le sue dimensioni e i suoi occhialetti da maniaco, il personaggio di Choi Bongue è ispirato in tutto e per tutto al famosissimo Freddy Krueger, il leggendario omicida della serie di film horror Nightmare (on Elm Street).**

**Nota: la SNK racconta che all'origine di questo bislacco team c'era tutt'altro progetto, ovvero quello di una squadra di soli criminali fuggitivi (il che parrebbe più sensato). In seguito, il terzo criminale fu sostituito con Kim a causa del grande successo del personaggio, e così si optò per la poco credibile e molto parossistica trama del suo 'tentativo di riabilitazione sociale' di Chang e Choi.**

**Nota: la supermossa di Chang, quasi una parodia di quella di Kim, in cui il gigante si muove freneticamente in una interminabile sequenza di colpi, era originariamente solo una mossa da testing. Ma a seguito del suo successo tra gli sviluppatori, forse dovuto proprio al suo esasperato parossismo, questa mossa venne implementata nel gioco effettivo.**

**AMERICA SPORT TEAM = USA**

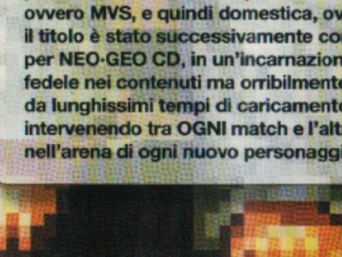
Ecco una squadra che nessuno si sarebbe mai aspettato, formata da sportivi combattenti (non "combattenti sportivi"!) provenienti da varie discipline tipicamente statunitensi. Il capitano, Heavy D! (punto esclamativo incluso), è un massiccio boxer di colore, che pare più avvezzo alla rissa da strada che agli incontri sul ring: la sua presenza sembra seguire una lunga tradizione che ha sempre voluto (da M. Bison di Street Fighter II, a Michael Max di Garou Densetsu, a Axel Hawk di Garou2/Sp, a Mickey Rogers di Ryuuko no Ken 1 e 2) almeno un pugile in ogni picchiaduro che si rispetti. Lucky Glauber è un cestista anch'egli di colore e dal look alquanto metropolitano, e infine Brian Battler è un brutale giocatore di football, che nel suo concept originale avrebbe persino dovuto vestire il casco e le spalline rinforzate tipiche di quello sport (soluzione grafica poi ritenuta eccessiva, e quindi scartata). Si è teorizzata una discendenza di questi ultimi due personaggi rispettivamente dai giochi sportivi per NEO-GEO Dunk Dream (basket) e Football Frenzy (football), ma la cosa non ha mai trovato conferma. La storia ufficiale di questa squadra prende le mosse dal quella del capitano Heavy D!, un pugile bandito dal mondo della boxe dopo aver ucciso un suo avversario sul ring. Lucky Glauber, giocatore di basket ma altresì detentore del titolo di campione del torneo All-American Karate, è un suo amico di infanzia. E il terzo lottatore? Reclutato dopo averlo visto in televisione come grande rivelazione del placcaggio nel football americano...

**Nota: in qualità di 'karateka giocatore di basket', Lucky Glauber ha trovato il suo referente stilistico originale in un simile personaggio tratto dal film di Bruce Lee intitolato Game of Death. Tuttavia, poiché il design che ne risultò si dimostrava troppo semplice, il suo aspetto fu rifinito sino al suo aspetto definitivo per come lo conosciamo.**

**Nota: il fondale americano è un vero e proprio coacervo di cliché della moda statunitense del tempo. Riuscite a vedere, tra i tanti, Blues Brothers fare capolino dal un classico van Wolksvagen, e l'arbitro assomigliare in modo più che evidente al James Brown di Living in America...**

**JOSEI KAKUTOUKA TEAM = INGHILTERRA (squadra delle combattenti femminili)**

Dopo Garou Densetsu 2, che consacrò Mai Shiranui come idolo dei fan dei picchiaduro, era chiaro che in ogni beat'em up ci sarebbero state delle combattenti femminili, destinate a diventare la gioia dei giocatori. La mitica Nakoruru prima (Samurai Spirits) e Yuri Sakazaki poi (Ryuuko2) non avevano del resto di certo tradito le aspettative. Per questo in KOF94 venne subito introdotta anche una squadra 'tutta al femminile', che raccoglieva le eroine provenienti da vari titoli. In questo caso, Mai Shiranui è la portabandiera femminile di GarouDen (e con questo può camminare abbassata). Lei è una esperta ninja nipote di Hanzo Shiranui, maestro di Andy Bogard (di cui è l'eterna fidanzata), e indi padroneggia la tecnica dello Shiranui Ninpouchou. Dalla saga di Ryuuko no Ken vengono invece Yuri Sakazaki, sorella di Ryo Sakazaki salvata nel primo episodio della 'sua' saga e divenuta giocabile nel secondo (dopo un rapido quanto grottesco addestramento) come esponente del Kyokungen-ryuu di famiglia, e infine l'androgina King, che in Ryuuko1 si spacciava per maschio (al night club L'Amour), ma che in realtà è una femminuccia e non se la cava niente male con la kickboxing.

Nella storia ufficiale, il terzetto nasce dalla somma delle frustrazioni femminili di Yuri, 'lasciata a casa' dal fratello che non la vuole vedere combattere, e di Mai, 'tagliata fuori' dalla squadra dei Lupi Famelici. Le due si trovano in perfetto accordo, e aggiungono infine l'inglese King, vecchia conoscenza della stessa Yuri, come terza

combattente.Proprio a causa della nazionalità di King (improvvisamente dichiarata come inglese, forse a seguito del look 'stiloso' del personaggio), la squadra tutta femminile di KOF94 venne parimenti attribuita all'Inghilterra. In realtà, il progetto originale di KOF94 prevedeva una squadra inglese composta proprio da King, Billy Kane (storico rivale dei fratelli Bogard nella serie di GarouDen) e il wrestler australiano (e quindi 'in qualche modo inglese') Big Bear, già visto in GarouDen2/Sp e, sotto le mentite spoglie di Raiden, anche in GarouDen1. Tuttavia il successo di Ryuuko2 portò all'inclusione della nuova stella Yuri Sakazaki, che scalzò proprio Big Bear. A questo punto, la formazione originariamente concepita non aveva più senso, e eliminando anche Billy Kane in favore di Mai Shiranui si introdusse una squadra 'tutta al femminile'.

**Nota: Le due ragazze provenienti da Ryuuko no Ken subiscono, se 'finite' con una mossa speciale, il famigerato 'nude k.o.' proprio come nella loro serie d'origine, ovvero vengono parzialmente denudate. Proprio questa particolarità permetteva di 'svelare' il sesso di King in Ryuuko1, quando la biondina si spacciava ancora per maschietto. Ma non dubitate della sua sessualità: in seguito King diventerà una sorta di 'fidanzata ufficiosa' proprio del protagonista Ryo Sakazaki.**

**Nota: Provenendo da GarouDen, Mai Shiranui non può allo stesso modo venire denudata finendola con una mossa speciale, e del resto è già normalmente seminuda. Non soddisfatti, i designer intesero enfatizzare al massimo la già leggendaria 'abbondanza pettorale', e anzi implementarono uno spiccatissimo 'mune-yure' (sobbalzare del seno) nelle sue animazioni. Come risultato, la leggenda della formosità di Mai crebbe ulteriormente, ma le animazioni più esplicite furono impietosamente censurate (eliminate dal gioco) per i territori occidentali.**

### BOSS FINALE: RUGAL BERNSTEIN

Inselezionabile dal giocatore, è colui che si cela dietro la misteriosa R che firma gli inviti del torneo. È uno solo ma conta per due: lo si deve combattere due volte di seguito. La prima volta, vestito in un abito nobiliare, Rugal non si spreca oltre il giocherellare. Ma sotto il suo aspetto altezzoso e nobiliare, nasconde (nel vero senso della parola) uno stile violento pressoché insospettabile: liberandosi della giacca, si dimostra così per il terribile guerriero che è, ovvero un personaggio assolutamente 'troppo forte', 'sbilanciato' e 'scorretto' da un punto di vista della difficoltà di gioco, in piena tradizione SNK (famosa per inserire nei suoi titoli dei boss finali 'esagerati'). Nel suo arsenale dispone anche delle mosse 'trademark' di Geese Howard (ovvero il Reppuken) e il suo fratellastro Wolfgang Krauser (ovvero il Kaiser Wave), ovvero i boss di GarouDen, come a lasciar intuire che li ha sconfitti (nella tipica logica giapponese "ti sconfiggo e mi impadronisco dei segreti della tua tecnica di lotta"), ma la sua tecnica più terribile è senza dubbio l'inedito Genocide Cutter. Il suo unico compagno di squadra è una pantera nera di nome Rodem (che esattamente come per i compagni di squadra dei personaggi giocabili, può intervenire in campo a liberare il suo padrone da una 'presa' subita da parte di un avversario).

Il fondale di questo boss non ha nazionalità: è ambientato sulla Black Noah, la portaerei privata di Rugal stesso, una sorta di 'terra di nessuno' che naviga sempre in acque non territoriali (e assai poco sicure). Il fondale esiste tuttavia in due versioni, ciascuna dedicata a ognuno dei due successivi 'scontri' con Rugal.

**Nota: questo personaggio è ispirato al wrestler storico Lex Luger, come la pronuncia giapponese del suo nome indica (sia Luger che Rugal si pronunciano in katakana come 'RUGA-RU')**

**Nota: la portaerei BlackNoah che costituisce la fortezza mobile di Rugal è probabilmente una citazione delle Red Noah e Blue Noah, le gigantesche navi aliene provenienti dalle serie animata Fushigi no Umi no Nadia – The Secret of Blue Water.**

**Nota: tra le statue della collezione di Rugal, ovvero quella dei combattenti da lui sconfitti e uccisi, figurano anche... Zangief e Guile, i personaggi di Street Fighter II della Capcom! Questo 'scherzo' della SNK alla sua ditta rivale è tanto noto e verificato che nel successivo gioco Capcom vs SNK (sviluppato da Capcom), opponendo a Rugal proprio Guile, l'americano distrugge la sua statua in una simpatica scenetta di pre-fight.**

## CONCLUSIONE

**Come si sarà inteso, The King of Fighters '94 rappresenta non solo una vera e propria pietra miliare nella storia del NEO·GEO, dei picchiaduro e della videoludica arcade in generale, ma anche un gioco il cui estremo valore assoluto non è sminuito dal peso degli anni. Sebbene dal punto di vista della giocabilità il genere sia andato evolvendosi e raffinandosi radicalmente nel corso della successiva decade, questo titolo conserva per sé uno stile e un comparto artistici tanto poderosi e 'radicali' da risultare assolutamente squisiti esattamente oggi come allora, anzi pressoché mai superati. Comunque affiancati da una meccanica di gioco solida e ancora godibile (per quanto non tecnica e evoluta quanto quella dei suoi successori), questi pregi artistici fanno di KOF94 un gioco che non dovrebbe mai mancare in nessuna softeca di appassionato di giochi arcade e fighting.**

### DOVE TROVARLO

**The King of Fighters '94 è rimasto a lungo un'esclusiva del solo NEO·GEO. Originariamente presentato su cartuccia (in versione arcade, ovvero MVS, e quindi domestica, ovvero AES), il titolo è stato successivamente convertito per NEO·GEO CD, in un'incarnazione alquanto fedele nei contenuti ma orribilmente piagata da lunghissimi tempi di caricamento, che intervenendo tra OGNI match e l'altro (all'entrata nell'arena di ogni nuovo personaggio, insomma, e non prima di ogni squadra nel suo totale) rendevano l'azione di gioco praticamente impossibile se non realmente frustrante.**

**In tempi più recenti, e per l'esattezza nel 2003, proprio in concomitanza con la celebrazione dei dieci anni della saga, questo storico titolo è stato infine proposto in una versione rinnovata per PS2 e XBOX, intitolata The King of Fighters '94 RE-BOUT. In questa riedizione, il gioco originale (comunque disponibile) veniva affiancato da una sua versione graficamente 'restylizzata' in alta definizione. Si tratta di un prodotto piuttosto interessante, anche perché rappresenta il primo (e ad oggi unico) verso esempio di picchiaduro bidimensionale SNK con sprite in alta definizione. Sebbene non possa certo valere quanto l'intramontabile e storico originale, gli utenti PS2 e XBOX non dovrebbero lasciarsi sfuggire l'occasione di portarsi a casa un capolavoro assoluto e un pezzo di storia videoludica con questa piacevole riproposizione!**

# IL MAHJONG

Alzi la mano chi non ha mai sentito parlare del Mah-Jong! Al pari di Tetris e Breakout le tessere del gioco cinese sono entrate nella storia dei videogiochi, grazie soprattutto ai solitari. Non si contano, infatti, i Coin-op, gli arcade, i titoli per PC ed i giochi per console nei quali occorre scovare le coppie di tessere Mah-Jong per elminarle dal piano di gioco. Sono però in pochi a sapere che il Mah-Jong sia in realtà un gioco antichissimo e che il suo regolamento originale preveda una sfida a quattro giocatori, intrisa di simbologie e significati mitologici. Molte edizioni di Mah-Jong hanno anche proposto contenuti erotici forse in quantità maggiore di qualsiasi altro genere. Nonostante le ridotte palette di colori ed i pixel squadratissimi di giochi che hanno più di vent'anni non possano certo competere con il fotorealismo dei prodotti attuali, la magia e le nostalgiche atmosfere di quei titoli sono ancora in grado di affascinare ed entusiasmare. La quasi totalità dei Mah-Jong hentai, infatti, è in lingua giapponese, ma la cosa non è di grosso di ostacolo se si conoscono le basi del gioco. "E chi me le spiega?" direte voi? E noi che ci stiamo a fare allora? In questa rubrica parleremo della storia del Mah-Jong, indispensabile per capire il gioco ed il suo svolgimento, delle sue regole e, ovviamente, delle sue versione hentai più famose e conosciute.

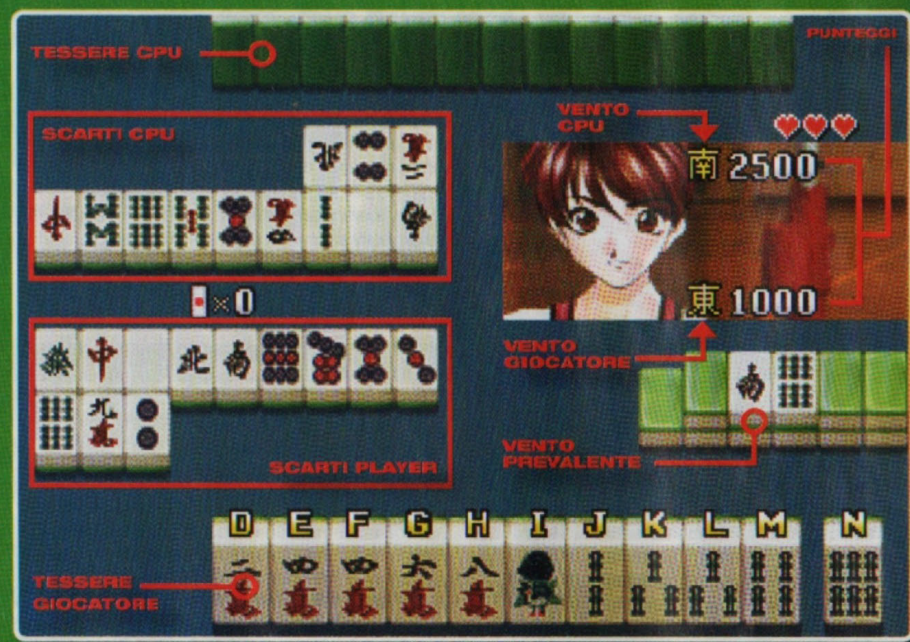
## LE ORIGINI DEL MAH-JONG

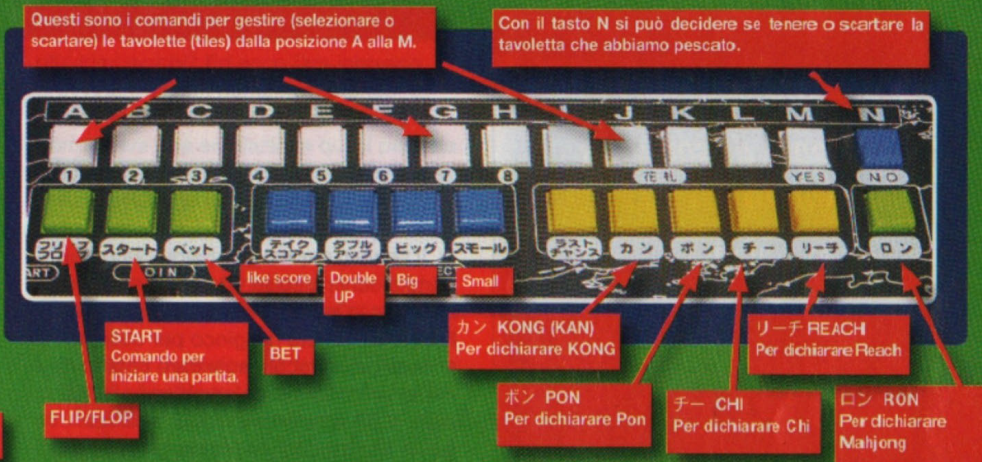
Le origini del Mah-Jong si perdono nella notte dei tempi e, a seconda dello storico interpellato, nasce 2500 o 500 anni fa. Pare che in origine si giocasse con delle carte e che solo in seguito siano state utilizzate delle tegole di legno, avorio o altri materiali. In effetti le tegole sono molto più carine rispetto alle carte e offrono tutto un altro gusto, coinvolgendo anche il senso del tatto. E' questo uno dei primi elementi che distingue il Mah-Jong dai giochi di carte a cui siamo abituati. Se si aggiunge che le tegole sono tradizionalmente 144 e che recano impressi ideogrammi e disegni tipicamente cinese ed orientali è facile capire quale sia il fascino di un gioco del genere.Ogni gesto ed ogni operazione di gioco, nel corso dei secoli, si è caricata di significati profondi, di rituali scaramantici e di termini tanto suggestivi quanto affascinanti come "formare la muraglia", "il muro delle pedine morte", "pescare la luna in fondo al pozzo", "prendere il pesce dal fondo del fiume", "piantare nove fiori nel bambù", "l'uscita degli dei", "il raduno dei dragoni", "le maschere del tempo". La passione dei giocatori ha anche aggiunti elementi senz'altro più moderni alla tradizione del Mah-Jong come la particolare chiusura denominata "Lo sbaglio di Hitler". A partire dai primi del 1900 il gioco si diffuse in tutto il mondo, trovando largo consenso negli Stati Uniti e anche in Europa, Italia compresa.

Attualmente gli appassionati di questo gioco fanno capo alla federazione italiana che è presente anche su Internet all'indirizzo: **www.fimj.it**

Vediamo ora di spiegare rapidamente le regole di massima del gioco. E' necessario premettere che le regole del Mah-Jong sono piuttosto complesse e che comprendono una infinita serie di varianti ed eccezioni a seconda della località, del periodo, della scuola di pensiero e di fattori assolutamente aleatori come la posizione della Luna rispetto ad Orione o l'umore dei giocatori. Tutte cose estremamente affascinanti, capaci di dare al gioco uno spessore ed un mistero assolutamente ineguagliabili. Esiste comunque una base comune che è quella che considereremo per spiegare il gioco.I giocatori prendono posti ai quattro lati di una tavola e rappresentano un vento ognuno. Il gioco parte dal vento dell'Est e successivamente passa al Sud, all'Ovest e al Nord per poi ricominciare il giro. Al centro della tavola vengono disposte le tessere in modo da formare la "muraglia", una simbologia che richiama la ciclopica opera cinese. Si tratta in sostanza di un quadrato formato da lati di 18 coppie di tessere disposte l'una sull'altra. A turno i giocatori pescano dalla muraglia le tessere fino ad averne 13 ciascuno (14 per l'Est). Le tessere vanno tenute nascoste rispetto agli avversari per non mostrare il proprio gioco. Lo scopo finale è quello di ottenere delle combinazioni particolari che permettano di "chiudere" la mano ottenendo un certo punteggio e facendo pagare gli avversari. Si può dichiarare una chiusura (Mah-Jong) se si possiedono quattro combinazioni di tre tessere più una coppia. Questo almeno in linea di massima, perché poi esistono tutta una serie di particolari chiusure che fanno eccezione, ma che per ora non ci interessano.

Prima di spiegare come costituire le combinazioni vediamo come sono suddivise le 144 tessere a disposizione: ci sono 4 serie da 9 tessere ognuna dette "numerali", numerate da 1 a 9 e aventi tre semi differenti: bambù, numeri e cerchi, per un totale di 108.

Vengono poi gli "onori": 4 serie di 4 tessere ognuna raffiguranti i venti e 3 serie di 4 tessere rappresentanti i draghi (bianco, rosso e verde). Chiudono i cosiddetti "onori supremi" che sono 4 tessere rappresentanti le stagioni e 4 tessere rappresentanti i fiori.Le combinazioni di tre tessere possono essere costituite da tris (tre tessere uguali, siano caratteri, draghi o venti) detti Pong o da scale (tre tessere di tipo carattere di valore consecutivo) dette Chow, mentre le coppie devono essere necessariamente costituite da due tessere identiche. Sono escluse da questi conteggi le tessere degli "onori supremi" che costituiscono di per se una sorta di "bonus" per moltiplicare i punteggi delle chiusure. Ad ogni mano il giocatore dovrà pescare una tessera dalla muraglia (attenti a non sbagliare il lato da cui prendere o scatenerete l'ira degli spiriti) valutare la situazione e poi scartare una tessera. Gli altri giocatori potranno a questo punto decidere se pescare a loro volta dalla muraglia o prendere la tessera scartata dal giocatore per comporre una combinazione o per chiudere la mano. In questo ultimo caso si dovrà scoprire la combinazione ottenuta e mettere le relative tessere di fronte a se per mostrarle agli avversari. Se un giocatore dovesse

avere un Pong nascosto e dovesse riuscire ad avere anche la quarta tessera di uguale valore otterrà un Kong (poker) e avrà diritto a pescare una tessera aggiuntiva.Nel caso più giocatori volessero appropriarsi della stessa tessera scartata si procederà in ordine di valore della combinazione dichiarata (Chow, Pong, Kung, Mah-Jong dal più basso al più alto) e parità di valore avrà diritto a pescare il giocatore più prossimo (in termini di turno di gioco) a colui che ha effettuato lo scarto. Le tessere scartate rimangono sul piano di gioco di modo che i giocatori possano valutare quali siano ancora in gioco e fare i propri calcoli. Alcuni arditi amano giocare coprendo gli scarti e facendo affidamento esclusivamente sulla propria memoria. Vi sembra troppo complicato? Non vi spaventate! Con un po' di pratica e un bel gioco elettronico tutto vi apparirà più chiaro. Quando si gioca ad un tipico coin-op i quattro giocatori sono ridotti a due ed il computer provvede a gestire tutto il complicato rituale di costruzione della muraglia e di pescaggio delle tessere, così anche da evitare le tremende sciaugure e le ire degli spiriti se si dovesse procedere in maniera errata. Tipicamente il giocatore ha davanti una schermata raffigurante un piano di gioco molto stilizzato che nella parte bassa mostra le tessere di mano, in quella alta quelle coperte dell'avversario e al centro gli scarti. La sequenza di gioco è esattamente la stessa del gioco a quattro e lo scopo è sempre quello di ottenere una chiusura. Il sistema di controllo è più o

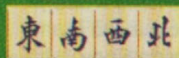
meno comune a tutti i giochi di Mah-Jong, ma differisce notevolmente da quello di un arcade convenzionale. Al posto del joystick e dei classici bottoni per il fuoco è infatti prevista una vera e propria pulsantiera. Sono presenti dei tasti contraddistinti dalle lettere (occidentali) dalla A alla N ed una serie di pulsanti (con ideogrammi giapponesi) che rappresentano le varie azioni tipiche del Mah-Jong. Durante la partita le tessere a disposizione del giocatore sono associate ai tasti con le lettere ed il giocatore dovrà premere quello relativo alla tessera che intenda scartare. Il computer provvederà automaticamente a riordinare le tessere a seconda del loro valore in modo da rendere più facile l'identificazione delle combinazioni. Non appena l'avversario avrà giocato la sua mano il giocatore potrà pescare la tessera appena scartata indicando tramite l'apposito pulsante quale combinazione intenda comporre: un Pong, un Kong, un Chow o un Mah-Jong ed anche in questo caso sarà poi il computer a disporre adeguatamente le tessere sul piano di gioco. Fortunatamente ai PC i tasti non mancano di certo e il MAME emula perfettamente i controlli Mah-Jong permettendo di controllare il gioco in maniera più che diretta. La CPU provvede anche al conteggio dei punti alla fine della partita, una delle procedure più complesse e, diciamolo pure, noiose del Mah-Jong. Per farlo, infatti, è necessario seguire una procedura particolare che tiene conto del valore delle singole tessere, delle combinazioni ottenute, del fatto che queste siano scoperte (cioè ottenute tramite una pescata dallo scarto di un avversario) o coperte (servite), dagli onori posseduti e dalle "combinazioni" di "combinazioni". A seconda di tutti questi (ed altri) elementi si potranno raddoppiare, triplicare, quadriplicare eccetera il proprio punteggio. I giocatori che non siano riusciti ad effettuare Mah-Jong dovranno a loro volta pagare un punteggio determinato con particolari criteri, non ultimo quello che determina una punizione per chi abbia eventualmente scartato la tessera che ha consentito la chiusura del vincitore.

## LE TESSERE DEL MAH-JONG

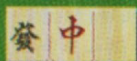
Per affrontare una partita di Mah-Jong, quindi, bisogna innanzitutto saper distinguere le tessere e saper riconoscerne i semi e i valori. L'impresa non è sempre facilissima in quanto moltissimi dei videogiochi di Mah-Jong (ed anche molte confezioni del gioco da tavolo) riproducono i disegni delle tessere originali senza l'aiuto dei caratteri occidentali, ma solo con gli ideogrammi. Eccoci quindi ad illustrare i vari disegni e segni presenti sulle tessere così da imparare a distinguerle e ad identificarne semi e valori. Ovviamente ogni Mah-Jong ha il suo stile e pertanto i disegni potranno variare leggermente da versione a versione, ma i principi rimangono sempre gli stessi ed una volta acquisite le basi dovreste essere in grado di districarvi con qualsiasi gioco. In alcuni prodotti orientati verso il mercato occidentale è possibile trovare il valore della tessera espresso mediante un carattere nostrano scritto in un angolo della tegola.

Partiamo con il seme delle "canne" o di "bamboo":

Ecco ora il seme dei "cerchi". Anche in questo caso è facile capirne il valore nominale perchè è rappresentato direttamente dal numero di sfere incise sulla faccia della tessera.

Nel caso dei "numeri" le cose si fanno più complicate perchè non c'è nessun oggetto da contare per capire la cifra che rappresentano, ma occorre saper leggere l'ideogramma corrispondente

Tutti i semi visti fino a questo punto possono essere sfruttati per comporre sia Chow (le scale) che i Pong o Kong (tris e poker) o coppie per le chiusure.I quattro venti sono rappresentati da quattro gruppi di quattro tessere ognuno.. insomma il quattro è un numero importante per i venti!Ecco rispettivamente Est, Sud, Ovest e Nord (in cinese Tung, Nam, Si e Pei).

I venti possono essere usati esclusivamente per Pong e Kong e in coppia per la chiusura.

I draghi sono tre: bianco, verde e rosso ed ognuno di essi è rappresentato come al solito da quattro tessere uguali. In genere il drago bianco è raffigurato con una pedina completamente vuota, mentre quello rosso e quello verde con i rispettivi ideogrammi, solitamente tracciati con il colore corrispondente. Anche in questo caso le tessere, non avendo valore numerico, possono essere usate solo per comporre coppie, tris o poker. Ecco le tessere dei draghi verde (Fat), rosso (Chung) e bianco (Po) in ordine:

I fiori e le stagioni sono tessere "bonus" in esemplari unici e non possono essere usate ne per fare Chow, Pong o Kong ne per formare le coppie necessarie alle chiusure. Un giocatore che venisse in possesso di una di queste tessere dovrà esporla e pescare una tessera aggiuntiva per rimpiazzarla.

Al termine della mano l'essere in possesso di uno di questi bonus permetterà di incrementare il proprio punteggio secondo particolari formule di conteggio.

Non esistono regole fisse per la realizzazione di queste tessere e praticamente ogni versione di Mah-Jong contiene la sua personale interpretazione delle quattro stagioni e dei quattro fiori.

I quattro fiori, susino, bambù, crisantemo e orchidea sono facilmente riconoscibili mentre autunno, inverno, estate e primavera sono spesso raffigurati da piccoli paesaggi, da altri fiori o da qualsiasi cosa possa rappresentare i diversi periodi dell'anno secondo la fantasia del disegnatore. Ecco alcuni esempi di fiori:

Ed alcuni legati alle stagioni:

**Bene, una volta imparato a riconoscere le tegole ed il loro valore dovrebbe essere relativamente facile capire con che criterio scartare le tegole e quando pescare quelle scartate dagli avversari per formare i quattro tris o scale e la coppia per chiudere la mano e fare Mah-Jong.**

**Per questo numero di Gamers lo spazio dedicato al Mah-Jong finisce qui, arrivederci al prossimo numero con la seconda parte di questa guida.**

>>HACKING:

# HOMEBREW SU PSP

**ATTENZIONE: Prima di eseguire una qualunque modifica hardware o software non prevista dal produttore della console verificare di avere i diritti legali di poter operare e modificare la console stessa. Gamers e la casa editrice Hobby Media non possono essere considerati responsabili di alcuna operazione effettuata sulla propria console senza le autorizzazioni necessarie da parte del Produttore.**

Testo dello staff di www.PSP-ita.com

## Homebrew per PSP

### Tipologie di software disponibili

**Customizzatori:**
programmi in grado di variare a piacere l'aspetto dell'interfaccia PSP, aggiungendo voci al menù o cambiando font (carattere) ai testi.

**Utilities varie:**
protezioni dati con crittografia, notepad, calcolatrici, server ftp o http, controllo schermo, debuggers. La lista continuerebbe ad oltranza per pagine e pagine.

**Shell grafiche:**
menù grafici alternativi alla XBM (crossboard menù - l'interfaccia standard della PSP)la più famosa è IrShell, divenuta open source e quindi ampliamente supportata.

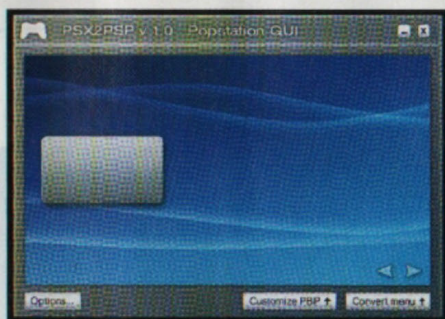
**Launchers & iso tools:**
sono in grado di copiare su pc o memory stick il contenuto dell'umd e ri-eseguirlo su PSP direttamente da pc via USB/WIFI o da memory stick

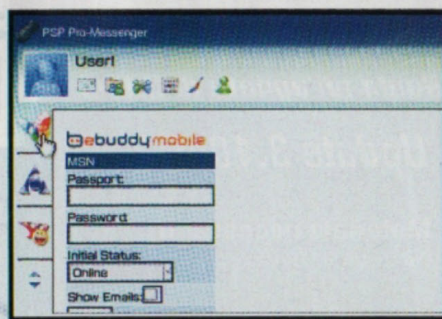
**Giochi homebrew:**
sono semplicemente giochi gratuiti e liberamente distribuibili in quanto sviluppati con tecnologie condivise (spesso sono addirittura Open source sotto GPL, come con Linux). Spesso sono molto curati ed alcuni sono ports (trasposizioni da piattaforme diverse) di giochi pc o altro (come duke nukem, quake, quake2, doom, hexen etc). quando non è disponibile il codice sorgente (come nei casi citati sopra) il port è semplicemente un fan port o clone,ovvero creato ex novo con le dinamiche e gameplay simili all'originale (come PSPrevolution, il clone "unofficial" di Dance Dance Revolution). Spesso i giochi homebrew sono giochi da pochi minuti, ma non di rado sono vere e proprie produzioni che richiedono mesi e mesi per essere completate (per esempio il triple triad PSP, gioco di carte clone

## SCENA HACKING PSP

Il primo tentativo di usare la PSP per altri scopi risale agli albori della console, il famoso exploit di wipeout, uno dei primi giochi rilasciati, che permetteva di navigare in internet con un interprete di html liscio (usato nel gioco per collegarsi al server del gioco e scaricare contenuti extra) semplicemente cambiando i DNS della PSP ed effettuando un redirect su un sito predefinito (come google). La PSP è diventata presto terreno fertile per i programmatori la prima volta quando pochi mesi dopo il lancio in USA, un attivo programmatore giapponese (creatore tra le altre cose dell'emulatore "RIN" di gameboy) creò il primo vero homebrew, "HELLO,PSP!" (un semplice hello world), dimostrando al mondo la possibilità di eseguire codice non firmato da Sony.
È infatti una consuetudine dei programmatori alle prime armi utilizzare le prime semplici informazioni su un linguaggio per fare la prima scritta, dalla quale partire con ulteriori progetti. Su pc si dice di solito "HELLO WORLD!", da qui HELLO PSP, il primo homebrew mai creato per la console portatile di casa Sony.
Ma i limiti erano ancora molti, e Sony nel frattempo aveva rilasciato un aggiornamento portando il firmware alla versione 1.5. Nonostante la programmazione fosse molto simile alla controparte su ps2, fare girare l'unsigned code (codice non siglato) era ancora difficile su questa versione che aveva chiuso i bugs della 1.00, tra cui quello che permetteva l'esecuzione di programmi homebrew. Di fatto in quel momento solo il 30% dei possessori PSP poteva provare un homebrew su PSP, e per quasi 2 mesi tutto procedeva a rilento. Io stallo sembrava inevitabile e con nessuna novità all'orizzonte. Sembrava che lo sviluppo amatoriale su PSP non potesse mai decollare veramente. La PSP 1.50 rimaneva area OFF limits, fino al 15/6/2005, alle 15:15 (data non scelta a caso), quando PSP-dev, team spagnolo pubblica dopo 3 giorni d'attesa, lo SWAP-EXLOIT, l'exploit che usa 2 memory sticks con due pezzi diversi di programma per permettere all'eseguibile di venire accettato, forzando la lettura del codice unsigned. Nemmeno 7 giorni dopo torna alla carica e annuncia il KXploit (da KillerX, membro del team PSP-dev, colui che ha scoperto l'exploit).Questo ultimo exploit permette di usare sulla stessa memory stick i due pezzi del programma, rendendo il noioso (e anche poco sicuro) lavoro di inserimento ed estrazione delle MS un vecchio ricordo. Dal lancio della PSP in giappone ad oggi l'hacking e il modding su PSP hanno fatto passi da gigante.
Per fare dei confronti, la PSP è diventata la piattaforma perfetta per lo sviluppo amatoriale, grazie all'immenso supporto di base per chi vuole iniziare, sia per la reale utilità di avere programmi non convenzionali che Sony non avrebbe mai sviluppato sempre con sè. È stato possibile fare veramente di tutto in questo poco tempo,

PSP Weather è un software che con il supporto wi-fi permette di avere news sulle previsioni del tempo proprio come il Wii.

DevHook è uno dei migliori software homebrew per lanciare le ISO di back up su PSP.

**Oltre al Pops Station Converter online troverete diversi software che vi permetteranno di convertire i vostri giochi PS1 per PSP.**

**Se disponete di una connessione wi-fi potrete ascoltare la vostra radio online preferita anche con il vostro PSP.**

**Con PSP Pro-Messenger potrete chattare o controllare le vostre email con il PSP comodamente dal vostro divano.**

e ogni giorno che passa si sente una pazzia nuova, come usare la PSP per controllare il televisore tramite gli infrarossi, controllare il computer con il wifi, oppure usare la PSP per leggere la codifica divx e xivid, o usarla per comporre la musica, oltre a tutte quelle applicazioni che permettono il backup o l'esecuzione degli umd, formato che come previsto ha fatto flop.
Tutto questo è stato possibile grazie al lavoro di programmatori e di modders con la passione per le console, che dedicano il loro tempo libero a creare strumenti per la maggior parte degli utenti di PSP, che ovviamente non sanno programmare o non se la sentono di dissaldare la gpu dalla motherboard della PSP per comprenderne il funzionamento.
Attualmente tra programmi e aggiornamenti la PSP ha una libreria di circa 3000 programmi liberamente distribuibili, di varia complessità e di tipologie diverse. Tale incredibile lavoro scaturito dalla dedizione di semplici appassionati è stato premiato a sopresa da IGN con il "Developers Award" nel 2005, come miglior sviluppatore per console (sebbene non identificabile in una persona o azienza) "per aver reso la console Sony molto più interessante e funzionale di quello che Sony stessa avrebbe mai potuto fare".
Attualmente gli homebrews vengono preconfezionati con il KXPLOIT, nel senso che una volta scaricati la maggior parte di essi è gia pronta per essere copiata su Memory stick, ed essere compatibili con PSP 1.5, 2.0 e tutte le versioni custom e compatibili. Sony, come era prevedibile, non è certo rimasta in disparte a guardare tutto questo, ed ha puntualmente aggiornato il firmware chiudendo ogni volta i buchi che venivano scoperti e sfruttati. Con l'avvento della versione 1.51 e seguenti, infatti, si era tornati alla situazione di prima in cui il codice non firmato era impossibile da eseguire.
Ma come ben sappiamo, ogni nuovo limite imposto è una sfida da superare per un hacker. Così, nel settembre 2005 venne rilasciato da MPH il primo downgrade, procedura che permette di portare la console da un firmware ad uno inferiore, cosa impensabile fino a quel momento.
Col passare del tempo vennero rilasciate nuove versioni di firmware che ovviamente impedivano il downgrade. Inoltre i nuovi giochi richiedevano l'ultimo firmware aggiornato per poter essere eseguiti. Ci si trovava quindi di fronte ad un dilemma: 1.5 con homebrew oppure superiori con gli ultimi giochi? Ed ecco fare ingresso provvidenziale un homebrew storico, il device hook di Booster, programma che permetteva una emulazione quasi perfetta dei firmware superiori in modo da poter utilizzare tutti gli umd ed iso sul mercato e di tornare ad 1.5 in qualunque momento.
Ma le nuove PSP montavano già un firmware non downgradabile, e quindi i nuovi utenti non potevano usufruire di tutto questo.
Una grossa rivoluzione la fece Fanjita (che in seguito fondò un team di nome Noobz), sfruttando un bug presente nel gioco "GTA: Liberty city stories".
Fanjita realizzò un loader di homebrew avviabile tramite un salvataggio hackato di questo UMD. Il sogno di tutti, però, era quello di avere un altro downgrade, in modo da poter tornare alla mitica 1.5.
Dark_Alex, altro programmatore storico della scena PSP, ne realizzò uno partendo da una PSP 2.5/2.6 tramite il loader di fanjita citato qui sopra. La storia, come spesso accade, si è ripetuta fino ai giorni nostri, con alternarsi di rilascio di nuove versioni da parte di Sony e di nuovi downgrade da parte dei programmatori.
È di questi giorni infatti l'uscita del downgrade da firmware 3.03 ancora una volta tramite l'UMD di "GTA: Liberty city stories".
L'ultima frontiera sta nel già citato custom firmware. Come dice la parola stessa, si tratta di un firmware personalizzato, nello specifico un ibrido tra la versione 1.5 e la versione 3.03. Questa "creazione" di Dark_alex permette di avere contemporaneamente i vantaggi di una 1.5 (homebrew ed ISO) unita alle funzioni del 3.03 con in più interessantissime funzioni. Tra le più importanti l'emulatore hackato di PSone, che permette di caricare qualunque backup di questa mitica console, e la recovery mode, funzione che consente diversi settaggi, quali il clock della cpu, il region code, e tutta una serie di plugin implementabili.Il fimrware 3.10 è già stato rilasciato, e nessuno sa cosa ne sarà di questo aggiornamento... Ma visto il susseguirsi degli eventi siamo certi che ne vedremo ancora delle belle!

dell'omonimo sottogioco di Final fantasy 8, sviluppato in lavoro congiunto tra il team italiano -TT-TEAM- e PSP-ita.com, è in lavorazione da quasi 1 anno ed ha livelli paragonabili alle produzioni professionali.)

## Emulatori:

Sul PSP sono disponibili gli emulatori di tante console del passato molti dei quali con prestazioni paragonabili alle versioni che girano sui ben più potenti pc casalinghi (merito della GPU PSP). Eccone alcuni:

**GAMBOY COLOR: RIN v1.32**
http://mirakichi.hp.infoseek.co.jp/software/

**GAMEBOY ADVANCE: GBSP PSP**
**www.tfact.jp/ PSP/wiki/**

**ATARI LYNX: Handy PSP**
http://d.hatena.ne.jp/EXCEED/

**GAME GEAR: E[mulator]**
http://dev-e.sakura.ne.jp/

**ATARI 2600: StellaPSP 0.2**
http://stella.sourceforge.net/

**ATARI JAGUARD: Virtual Jaguard**
www.icculus.org/virtualjaguar/

**MSX: FMSX**
http://osakana PSP.hp.infoseek.co.jp/

**Neo Geo: Neo Geo CD Z/Neo Geo MVS**
http://nj-emu.hp.infoseek.co.jp/

**CAPCOM CPS1/CPS2**
http://nj-emu.hp.infoseek.co.jp/

**PC-9801E: QUASI88**
http://clogging.blog57.fc2.com/

**PC-Engine: PCEP**
http://osakana PSP.hp.infoseek.co.jp/

**MEGRADRIVE: DGEN PSP**
http://syn-k.sakura.ne.jp/dgen_ PSP/

**NES/FAMICOM: NESTER J**
http://ruka PSP.hp.infoseek.co.jp/

**SUPER NINTENDO: Snes9xTYL**
http://ruka PSP.hp.infoseek.co.jp/

**NINTENDO 64: DEADALUS PSP**
http://strmnnrmn.blogspot.com/

**SPECTRUM: Pspectrum**
http://personal.telefonica.terra.es/web/exkq/ PSPectrum/homeeng.html

**COMMODORE 64**
http://perso.numericable.fr/~ckckck/C64_ PSPVice.html

INSTALLAZIONE:

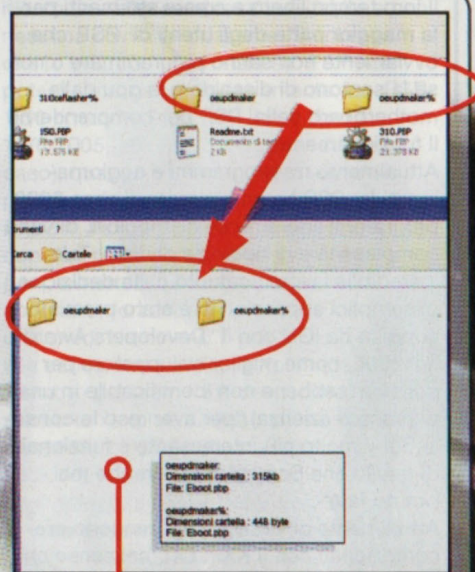
# FIRMWARE 3.10oE

Il Custom Firmware è un Firmware personalizzato, concepito e sviluppato dal famoso Hacker spagnolo Dark_Alex. Si tratta di un firmware ibrido avente i vantaggi di due firmware, nel caso dell'ultimo custom firmware uscito (il 3.10OE), si hanno i vantaggi del firmware 1.50 per quanto riguarda la possibilità di lanciare unsigned code (Codice non Firmato) dalla dashboard della PSP, e i PRO del firmware 3.10 che tra le tante features ha quella di lanciare i giochi PSX attraverso l'emulatore sviluppato da SCEE. Con questo custom firmware è possibile impostare il clock della cpu in modo da velocizzare i caricamenti degli UMD o delle ISO e avere un gioco più fluido, inoltre è possibile lanciare backup di giochi originali PS1 grazie all'hack dell'emulatore PS1, è possibile impostare il region code e molto altro. Come per ogni modifica al firmware della PSP la procedura per l'installazione del custom firmware 3.10OE sebbene sia stata testata da tantissimi possessori di PSP amanti della scena underground può essere pericolosa e in molti casi potrebbe portare al brick della console stessa (che può diventare inutilizzabile).

## MATERIALE NECESSARIO:

**Per l'installazione del Custom Firmware 3.10OE abbiamo bisogno dei seguenti file:**
**Eboot di aggiornamento al firmware originale 1.50 (Firmware_1.50.rar)**
**Eboot di aggiornamento al firmware originale 3.10 (PSP_FIRMWARE_3.10.rar)**
**Pacchetto contenente i files necessari per la creazione del firmware ibrido (310oe_a.rar)**

### Installazione Firmware 3.10E-A

1) Dopo aver scaricato i file citati sopra estraiamoli in qualsiasi directory del nostro Hard Disk utilizzando un programma come Winrar (consigliamo di creare una cartella apposita sul desktop in modo da semplificare le operazioni di trasferimento dei files da PC a PSP) Terminata la procedura di estrazione rinominiamo il **firmware 1.50** da **EBOOT.PBP** a **150.pbp**, stessa cosa facciamo con il **firmware 3.10** rinominandolo da **EBOOT.PBP** a **310.pbp**. Dopo aver rinominato gli eboot dei firmware trasferiamo le due cartelle **oeupdmaker e oeupdmaker%** nella nostra PSP precisamente nella directory **PSP/GAME** (se avete installato il firmware 1.50) o **PSP/GAME150** (se in precedenza avete installato un custom firmware e ora volete aggiornare il sistema). Nel caso non ci fosse la cartella createla voi o formattate la memorystick da PSP in modo da farla creare automaticamente.

2) Dopo il trasferimento delle due cartelle **oeupdmaker e oeupdmaker%** selezioniamo i due file **150.pbp** e **310.pbp** (rinominati in precedenza) e trasferiamoli nella memorystick della nostra PSP nella cartella **PSP/GAME/ oeupdmaker** o **PSP/GAME150/ oeupdmaker** (in caso di Custom Firmware installato).

Infine avremo:
In caso di FW 1.50:
X:/PSP/GAME/oeupdmaker/150.PBP
X:/PSP/GAME/oeupdmaker/310.PBP
X:/PSP/GAME/oeupdmaker/EBOOT.PBP

In caso di FW 2.71 SE/3.02 OE/3.03 OE-X:
X:/PSP/GAME150/oeupdmaker/150.PBP
X:/PSP/GAME150/oeupdmaker/310.PBP
X:/PSP/GAME150/oeupdmaker/EBOOT.PBP

*Guida all'update di 3.10oE*

## Update 3.10oE-2

### Materiale necessario

Pacchetto file Firmware 3.10OEA2

### Installazione

Estraiamo l'archivio e copiamo la cartella **310_a2update** nella cartella **PSP/GAME150** del vostro PSP.
Come risultato avremo **310_a2update in: X:/PSP/GAME150/310_a2update/EBOOT.PBP**

Ora potete scollegare la vostra PSP dal computer, accendetela e dalla dashboard della PSP dirigiamoci in GIOCO/MEMORYSTICK e lanciamo l'update. L'update durerà pochissimi secondi e "fixerà" alcuni bug relativi all'incompatibilità di alcuni giochi tipo Metal Slug 6 e Burnout Legend.

### Changelog C.F. 3.10OEA:

- Cambio del firmware da 3.03 a 3.10
- 4° livello di illuminazione ora possibile anche senza l'adattatore AC per la carica (consuma molta batteria)
- Gli elf statici possono ora essere eseguiti sul kernel 3.10
- Le conseguenze della patch di Tyranid (ora aggiunte nel 3.10 OE-A) non erano state spiegate in modo adeguato nel 3.03 OE-C
- Possibilità di inserire moduli importati nei moduli del kernel
- I plugins e le applicazioni che giravano sul 2.71 SE, quindi non nell'OE, potrebbero ora lavorare sul 3.03 OE-C e sul 3.10 OE-A

### Changelog C.F. 3.10OEA2:

- "fixa" alcuni bug relativi all'incompatibilità di alcuni giochi tipo Metal Slug 6 e Burnout Legend..

### Changelog C.F. 3.03OEC:

- Aggiunta la possibilità di settare la frequenza della dashboard dalla recovery.
- Tempo di caricamento all'avvio del CF diminuito sensibilmente.

**3)** Disattiviamo il collegamento USB e, dalla dashboard della PSP, andiamo in GIOCO/MEMORYSTICK selezioniamo l'homebrew **3.10 OE-A UPDATE MAKER** e premiamo il tasto X della nostra console.

**4)** Dopodichè farà tutto il programma, estraendo i files dei due firmware e mettendoli insieme in un unico Firmware appunto il C.F. 3.10 OE-A.
La procedura durerà un paio di minuti (a seconda della velocità della vostra Memory Stick) infine il programma creerà un file, il **"DATA.DXAR"** che ci servirà in seguito per l'installazione o meglio il flashing del C.F. Finita l'operazione attiviamo nuovamente la modalità USB e trasferiamo le cartelle **310oeflasher** e **310oeflasher%** dall'Hard Disk del nostro computer alla memorystick in **PSP/GAME** o **PSP/GAME150** a seconda del firmware che avevate installato di defoult sulla vostra PSP.

**5)** Finito il trasferimento entriamo nella cartella **oepdmaker**, notiamo subito la presenza di un nuovo file, il **DATA.DXAR** (essenziale per la procedura di flashing) Copiamo il file in questione e incolliamolo nella cartella **310oeflasher** nella vostra PSP. Infine disattivamo la modalità USB, dalla dashboard della PSP dirigiamoci in GIOCO/MEMORYSTICK selezioniamo l'homebrew **3.10 OE-A Firmware Install** e premiamo il tasto X della PSP.

**6)** Se la tua PSP ha una carica inferiore al 75% il programma genererà un errore e tornerai nella dashboard della PSP, in caso contrario il programma continua mostrandoci un avviso. **Premi X per iniziare il flashing del Custom Firmware o R per tornare alla dashboard.** Fai questa procedura a tuo rischio e pericolo né l'autore di questo tutorial, né la rivista è responsabile di un eventuale malfunzionamento della tua PSP. In caso accetterete, l'homebrew inizierà a flashare, per evitare un eventuale brick appoggiate la PSP su un tavolo. Non toccate la PSP, non staccate l'alimentatore e non spegnete la PSP per nessun motivo. Il programma in un primo momento formatterà la Flash0 della PSP dove risiede il Firmware, dopo la formattazione scriverà nella flash0 il nostro Firmware Ibrido. Infine il programma vi chiederà di resettare manualmente la PSP premendo il tasto X.
Riavviamo la PSP tenendo premuto il pulsante d'accensione dalla dashboard della PSP dirigiamoci in Impostazioni/Impostazioni del sistema/Informazioni sul Sistema. Et voilà Software di Sistema **3.10 OE-A**. Ora potrete avviare tutte le ISO dei giochi della PS1 e le varie ISO fino alla versione firmaware 3.10.

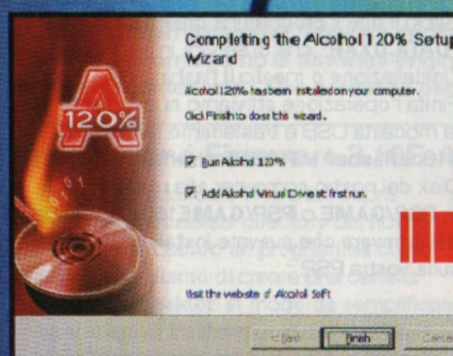
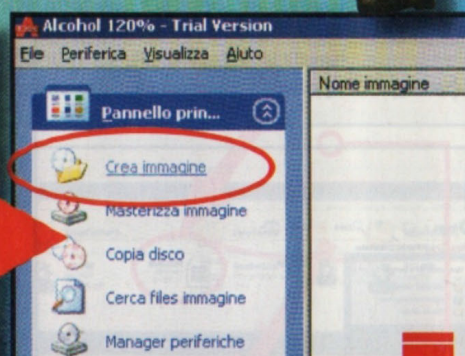
- Formattando la Memory Stick (MS) verranno create in automatico le cartelle GAME, GAME150, GAME303 e ISO.
- Patchato il limite del bitrate dei video AVC che era di soli 768 Kbps, adesso il cf lo forza fino ad un massimo di 16384 Kbps. WI-FI fixato per funzionare a 333 mhz.
- Possibilità di accedere alla flash0 e flash1 direttamente dalla recovery, prendendo spunto dall ottima idea di Booster con l'USBSSS.
- Le ISO adesso sono gestite come normali homebrew quindi si possono visualizzare le informazioni e possono essere deletate direttamente dalla dashboard.
- Cambiamenti in generale al core interno dell HEN mirati alla prevenzione dei crash dovuti all'avvio di determinate funzioni di syscalls.
- Modificato il procedimento di scrittura ed è stato risolto il problema del flashing continuo del led della memorystick.
- Il Popstation può utilizzare il DATA.PSP non cryptato, se questi è presente nello stesso percorso dell'eseguibile, altrimenti verrà utilizzato quello presente nel BASE. PBP.
- Gli eboot convertitti con questa versione del Popstation non sono compatibili con le versioni precedenti del CF.

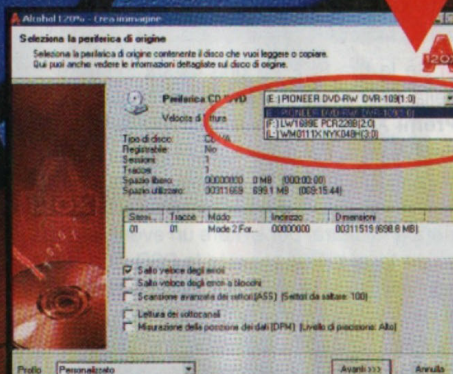
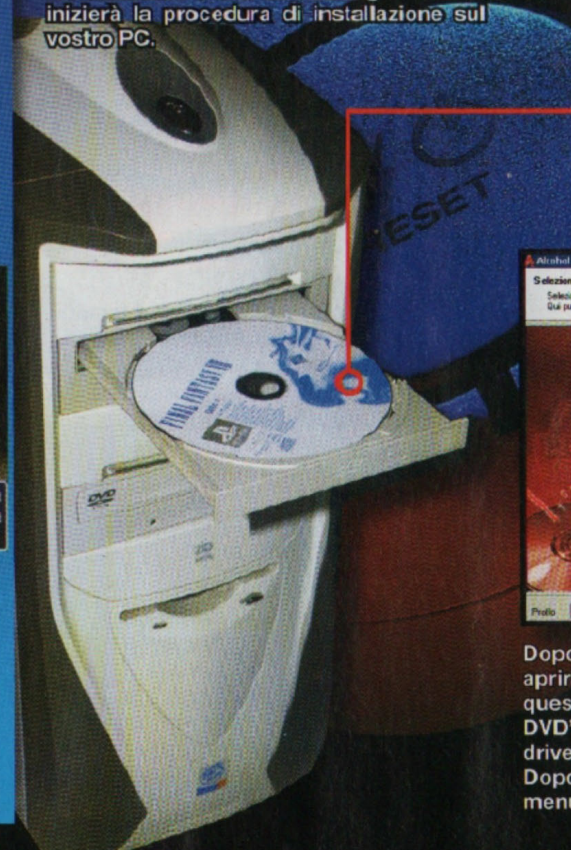
## Changelog C.F. 3.03OEA:

- Completa gestione e passaggio al kernel 3.03.
- Possibilità di comprimere i giochi PSX in formato Eboot.pbp
- Decryptato il Document.dat (manuale del gioco), quindi possibilità di crearli personalmente.
- Corretto un bug relativo al "free region" che non lo faceva funzionare.
- Corretto il bug che poteva portare al brick alle PSP con lingua koreana/cinese/taiwan/singapore quando venivano ripristinate le impostazioni iniziali. Adesso sono relinkate tutte al giapponese quando viene disabilitato la "fake region", è stata rimossa la regione koreana dal "fake region" ed aggiunte quelle Australia/Nuova Zelanda/Russia
- Corretti alcuni bug nel codice principale del firmware.

# FINAL FANTASY PSP

## TRASFERISCI SU PSP I TUOI GIOCHI PS1

In questa guida andremo a spiegare come realizzare il back up di un gioco della PS1 con un PC e poi convertirlo per farlo funzionare sulla PSP. Perché la ISO della PS1 funzioni dovremo aver precedentemente installato il custom firmware versione 3.10OE-A o superiore (come spiegato nelle pagine precedenti). Come esempio di gioco PS1 utilizzeremo Final Fantasy, il legendario RPG della Square. Questo perché Final Fantasy aggiunge un dettaglio in più, quello di essere su più CD. Il procedimento di back up e conversione rimane invariato per qualunque altro gioco della PS1 su PSP.

Come prima cosa andiamo su google e cerchiamo "Alcool120%". Una volta trovato scarichiamolo sul PC. Facciamo doppio click sull'icona di installazione. Come nell'immagine Alcool inizierà la procedura di installazione sul vostro PC.

Una volta installato Alcool120% avviate il programma e selezionate crea immagine come nella figura in alto.

ORA INSERIAMO IL PRIMO DISCO NEL LETTORE DEL NOSTRO PC.

Dopo aver selezionato "Crea Immagine" si aprirà una nuova finestra. Nella parte alta di questa finestra troveremo "Periferica CD/DVD". Assicuriamoci di aver selezionato il drive dove abbiamo inserito il gioco. Dopo aver selezionato il drive corretto nel menu a tnedina clicchiamo su "Avanti".

### FINAL FANTASY VII F.A.Q.S.

**Alcune risposte ai problemi più frequenti che vi potranno capitare utilizzando la PopStation e un gioco Playstation 1.**

**Domanda:** È possibile utilizzare giochi della Playstation copiati?
**Risposta:** No!! Far girare giochi copiati su PSP è illegale. Hacker non significa essere dei pirati! Acquista sempre giochi originali!

**Domanda:** Perchè quando lo faccio partire non mi appare nemmeno il logo Playstation?
**Risposta:** L'EBOOT del gioco e il file keys. bin vanno messi in una cartella nominata SCUS00000, SCUS00001, SCUS00002 ecc. oppure con il codice relativo al gioco.

**Domanda:** Come faccio per lo swap dei CD?
**Risposta:** Alla fine d un CD salva, metti l'EBOOT del CD seguente, carica il file di salvataggio e continua a giocare.

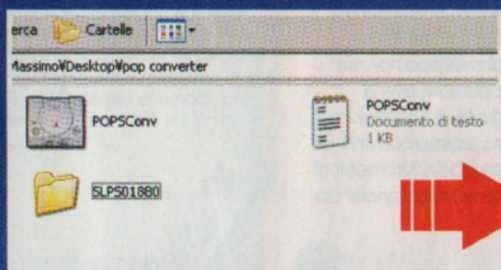
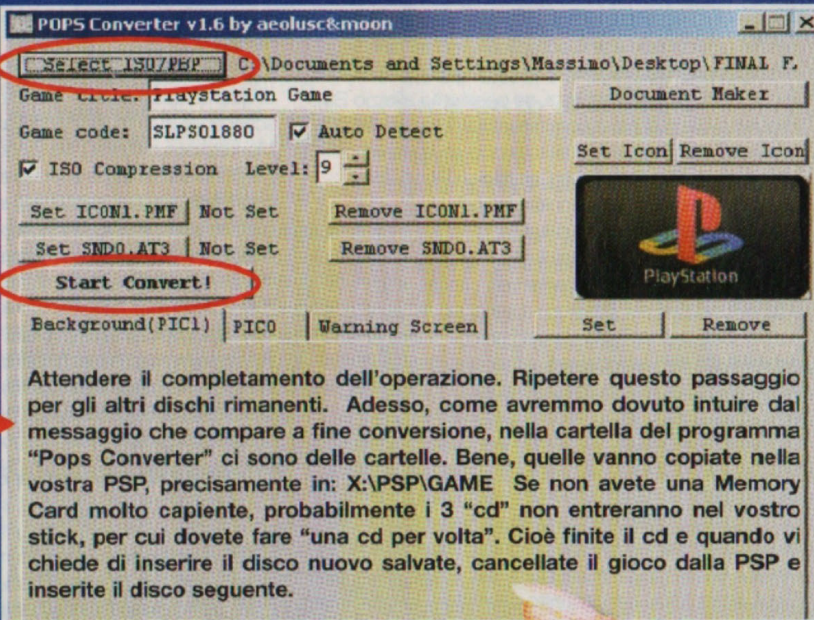
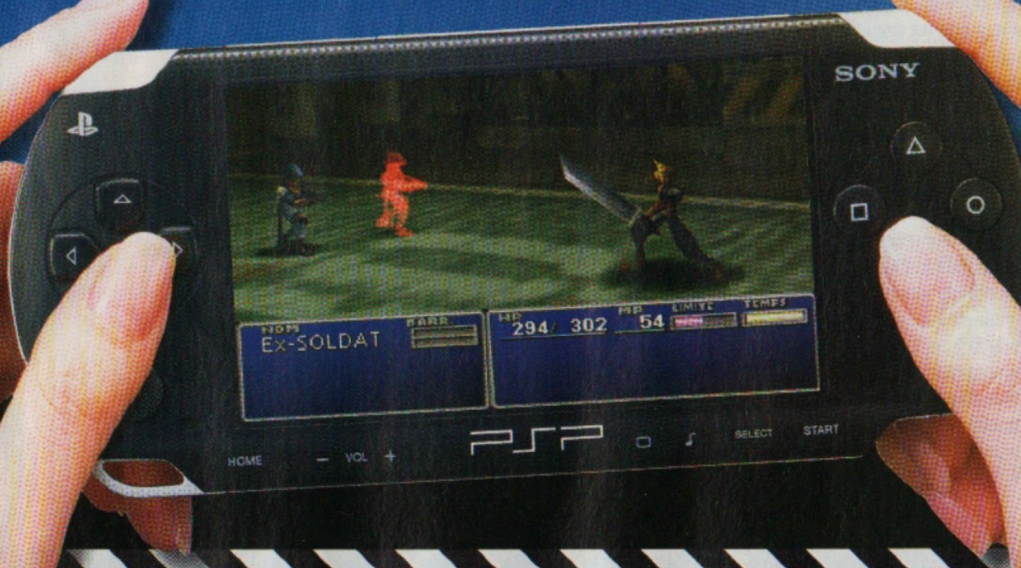
**Domanda:** Mi si blocca sempre nello stesso punto del gioco ma sul forum non ho trovato soluzioni.
**Risposta:** Probabilmente se non si parla di un problema è perché non lo riscontra quasi nessuno e quindi bisogna rifare l'immagine del CD (preferibilmente a velocità minima).

**Domanda:** Ho messo la patch per la traduzione in italiano ma mi si blocca in alcuni punti del gioco, come faccio?
**Risposta:** Devi mettere il gioco in inglese, superare quel punto, salvare e continuare con il gioco in italiano.

**Domanda:** Mi dà problemi grafici quando vengono i combattimenti, invece di apparire la dissolvenza dello schermo, mi si blocca l'immagine e poi parte la battaglia.
**Risposta:** Questo è dovuto dall'ultimo aggiornamento del CF di DA (il 3.03 OE), infatti il 3.02 non dava questo problema. Si spera in un aggiornamento funzionante.

Comparirà una nuova finestra. In "Posizione file immagine" selezioniamo il percorso dove vogliamo salvare il nostro backup. In "Nome del file immagine" scegliamo un nome per la nostra ISO. Essendo Final Fantasy su più cd, è opportuno nominarli numericamente.
In "Formato del file di immagine" assicuriamoci di aver selezionato "ISO file". A questo punto siamo pronti e premiamo su "Inizia".

# POPS CONVERTER

Adesso abbiamo fatto il backup di tutti i CD. Andiamo a convertirli per la PSP. Esistono molti programmi per la conversione, ma useremo Pops Converter poiché è semplice da utilizzare e non necessita di altri file per il funzionamento, essendo completamente stand-alone!

Scarichiamo Pops Converter e lanciamolo. Al primo avvio cliccare sul pulsante "Select ISO/PBP" e selezionare il primo disco. Poi premere "Start Convert!" come mostrato in figura.

Attendere il completamento dell'operazione. Ripetere questo passaggio per gli altri dischi rimanenti. Adesso, come avremmo dovuto intuire dal messaggio che compare a fine conversione, nella cartella del programma "Pops Converter" ci sono delle cartelle. Bene, quelle vanno copiate nella vostra PSP, precisamente in: X:\PSP\GAME Se non avete una Memory Card molto capiente, probabilmente i 3 "cd" non entreranno nel vostro stick, per cui dovete fare "una cd per volta". Cioè finite il cd e quando vi chiede di inserire il disco nuovo salvate, cancellate il gioco dalla PSP e inserite il disco seguente.

>>TECNICA:

# XNA: PROGAMMARE IL TUO XBOX 360

Il leggendario Pc-Engine aveva il DeveloBox (prodotto dalla Tokumashoten), il Sega Saturn ha avuto il GameBasic (della Ascii), il Wonderswan della Bandai ha avuto il WonderWitch, la Playstation ha avuto la Net Yaroze e finalmente, da dicembre 2006, anche l'Xbox 360 ha una sua stazione di sviluppo per gli appassionati che vogliono realizzare i propri videogiochi: si tratta di XNA (scaricabile gratuitamente dal sito Microsoft). Noi di Gamers non potevamo resistere alla tentazione e, dopo tanti anni di assenza, abbiamo deciso di riportare i mitici listati in una rivista di videogiochi!

## Riflessione storica

Un tempo i videogiochi venivano programmati da sviluppatori freelance, persone che –forti di un'idea innovativa –potevano proporre un programma sviluppato in proprio (o con un pugno di persone) arrivando a competere sul mercato dell'epoca con sviluppatori di pari condizioni. Questo accadeva perchè i giochi non erano complicati, e chiunque poteva davvero emergere se aveva l'intuizione brillante (e un po' di spregiudicatezza, se pensiamo allo zio Bill). In questo clima di sana concorrenza le idee geniali venivano premiate, e in questo modo son passati alla storia nomi come John Carmack e Ron Gilbert (sviluppatori di Doom e Monkey Island).

Man mano che l'industria dei videogiochi si è evoluta, si è andato ad incrementare il gap fra le software houses (vere e proprie imprese con capitali alle spalle) e gli sviluppatori per passione. Le leggi del mercato hanno tolto la possibilità ai pesci piccoli di farsi spazio nel mercato dei videogames, e fanno sì che il software non competitivo dal punto di vista tecnologico venga soffocato. Così in tempi recenti siamo arrivati al paradosso per cui alcuni giochi hanno avuto successo di mercato non perchè fossero belli o originali, ma perchè prodotti da un' importante software house. Le più piccole fra queste sono state via via inglobate dai gruppi affermati, e il singolo programmatore si limita ormai a creare giochi in Flash.

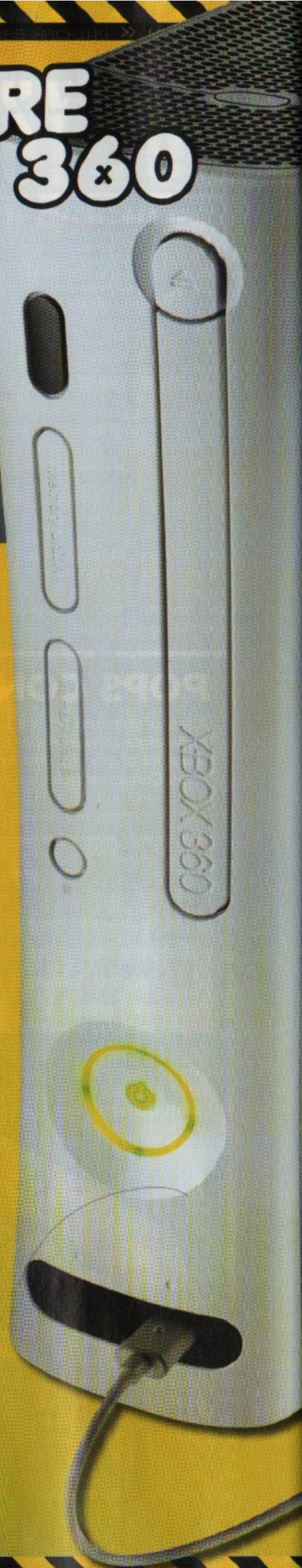
E qui, arriva XNA. Nel contesto descritto si inserisce l'annuncio del rilascio del kit di sviluppo XNA (acronimo per Xna's Not Acronymed..!!) da parte del colosso Microsoft, annuncio che ha lasciato tutti incuriositi e un po' stupiti. Al culmine di questa parabola dove la crescita della complessità del software va di pari passo sia con la professionalità dello sviluppatore che con la quantità di capitale investito, XNA si propone come strumento a costo zero per dare la possibilità al piccolo programmatore di abbattere costi e complessità legati allo sviluppo. Ma non solo. Gli viene anche data la possibilità di mettersi in mostra e di competere nuovamente sul piede di parità con altri sviluppatori di tutto il mondo, tornando alla meritocrazia e al regime di concorrenza intellettuale (e non più economica) che caratterizzavano il periodo della nascita dei videogiochi. Continuando la metafora, si può dire che XNA è il tentativo di ricreare una flora di piccoli e piccolissimi pesci in un acquario dove gli squali si ritrovano da soli dopo aver mangiato di tutto.

Come ha affermato Chris Satchell, manager del Microsoft's Game Developer Group, XNA vuole essere "lo YouTube dei videogicchi". In verità questo accade solo nell'ambiente protetto del "Creators Club", come in un sistema le cui condizioni siano state ricreate artificialmente, e solo l'esperienza applicativa della community degli sviluppatori potrà dire se davvero si realizzerà l'eldorado del coder.

XNA vuol essere una rivoluzione, e a conferma di quanto detto ogni mese il gioco migliore sarà scaricabile in tutto il mondo tramite il servizio Marketplace di Xbox Live (concorso Dream-Build-Play). Solo col tempo si potrà esprimere l'effettiva portata di questa operazione, e siamo convinti che la stessa Microsoft guardi con curiosità ai risultati di quest'innovazione (da parte nostra continuiamo a chiederci perchè questo sistema di sviluppo non sia mai stato presentato ufficialmente durante eventi come il Comiket a Tokyo dove migliaia di appassionati vendono le proprie autoproduzioni... siamo convinti che un'operazione simile permetterebbe a Microsoft di vendere più 360 di quanti ne possa vendere lanciando costosi titoli come **Blue Dragon**).

## Chi ci guadagna?

La Microsoft prima di tutto. L'iscrizione al club degli sviluppatori ("Creators Club", non necessaria per creare giochi e provarli su pc, ma solo per far girare i giochi su Xbox360 e scambiarli) costa 49$ per 4 mesi, o 99$ per un anno. Inoltre la casa di Redmond può tenere sotto controllo i migliori talenti emergenti, per poi assumerli. E ancora, le vendite di Xbox360 aumenteranno in prospettiva dell'aumento di software "smanettone" (sono già usciti i primi emulatori sviluppati con XNA).

Quindi ci guadagna il piccolo programmatore. Permettendo allo sviluppatore di non soffermarsi sugli aspetti più complessi e ripetitivi del codice, questi può dare libero sfogo alle capacità creative personali, mettendosi in mostra senza dover conoscere né il C++ né le librerie a livello approfondito. Il coder ha uno strumento versatile e potente per realizzare i propri sogni. Per le grandi software houses è invece previsto, per la fine dell'anno, un kit specifico più professionale, col supporto di rete per dirne una, e i cui giochi potranno essere commercializzati. E che certamente avrà un altro prezzo (ma ovviamente a noi interessa divertirci e non fare concorrenza alla Square Enix!).

## TERMINOLOGIA:

**Msdn :** Sta per Microsoft Developer Network, è il punto di riferimento per ogni sviluppatore in ambiente Windows. Contiene tutte le guide possibili, una community di supporto per lo sviluppo, e offre la possibilità di abbonarsi per ricevere su DVD i vari software e aggiornamenti disponibili.

**C# :** Si pronuncia "C Sharp", è una recente evoluzione del linguaggio C, che integra alla sintassi del C++ e del Java il linguaggio ad oggetti del Visual Basic. La differenza sostanziale col C++ sta nel modo di gestire la memoria, per cui il C# risulta meno prestante ma più semplice da utilizzare. E'stato dichiarato standard ECMA nel 2003.

**.NET Framework :** Da pronunciarsi "dotnet" è una piattaforma di sviluppo indipendente da hardware e software utilizzato, e offre allo sviluppatore un'ottima "libreria standard" composta da una miriade di classi, funzioni e namespace predefiniti. E' la "cornice" di sviluppo della Microsoft entro cui potete usare praticamente tutti i linguaggi di programmazione.

**XNA Framework :** . Fratello minore del .net, è più orientato verso lo sviluppo dei giochi. Contiene una serie di librerie specifiche per il cross-platform, ed è contenuto in Game Studio Express. Contiene inoltre i runtime necessari per far girare su Windows le applicazioni sviluppate con Game Studio Express se questo non è installato (ad esempio, per provare un gioco XNA sul pc di un amico).

### Un nuovo mondo

Parafrasando Lapo Elkann, possiamo definire XNA un "nuovo mondo", con il quale Microsoft cerca di porre sotto la sua ala protettrice una community di sviluppatori indipendenti che hanno la possibilità di far valere le proprie capacità creative mettendosi in mostra con un tool di sviluppo dai costi non esosi, collaudato e già interfacciato con le potenti librerie DirectX. Ma andiamo a scoprire com'è fatto questo XNA.

### Caratteristiche tecniche

XNA Game Studio Express (GSE) gira su Windows XP e può creare giochi per Windows e Xbox360. Si appoggia a DirectX ma non è un mero interprete, il codice è compilato just-in-time il che significa che non sono compromesse le prestazioni. Il linguaggio scelto per lo sviluppo è il C#, completamente strutturato ad oggetti, non potente come il C++ ma più semplice da usare. XNA Framework invece è il set delle librerie necessarie per lo sviluppo di videogiochi con GSE. Per quanto riguarda l'hardware e'necessaria la Xbox con Hard Disk per far girare giochi sviluppati con XNA (non partiranno da CD/DVD). Non è stato implementato il supporto della rete, almeno in questa versione, e non funziona ancora su Windows Vista. Sia il C# Express che XNA sono gratuiti, scaricabili dal sito MSDN. L'XNA Framework supporta l'audio attraverso le librerie managed XACT, e le periferiche di input attraverso managed XINPUT (incluse in GSE, senza dover quindi scaricare l'SDK delle DX). GSE è ottimizzato per lo sviluppo dei soli videogiochi, ma con le versioni future è previsto che venga arricchito con la possibilità di sviluppare applicativi (ad esempio un media center). A quel punto il limite sarà davvero solo la fantasia.

### Il nostro primo progetto

Per capire le potenzialità di XNA, bisogna provarlo. Prima di tutto abbiamo bisogno di installare l'ambiente di sviluppo: Visual C# Express 2005, le ultime DirectX e ovviamente XNA GSE, che da solo pesa circa 80 Mb. Se vogliamo far girare le nostre creazioni anche sull'Xbox360 avremo bisogno di XNA Launcher, disponibile solo previa sottoscrizione al Creators Club. L'installazione di GSE è molto semplice, e dopo la procedura del classico installer ci troveremo davanti all'applicazione vera a propria. Qua arriva il bello. A conferma della semplicità d'uso, ci troviamo subito di fronte a dei templates, denominati "Starter Kit", ovvero dei progetti finiti contenenti il codice necessario di un gioco pronto per essere modificato. Il primo (e unico) starter kit disponibile è quello per SpaceWar, significativamente scelto come primo progetto; continuamente saranno creati e scambiati altri starter kit a seconda del genere preferito (Rts, Fps, Platform). Essendo giochi completi, abbiamo la possibilità di intervenire su ogni singolo aspetto, sviluppando componenti con programmi esterni (Photoshop per la grafica 2D, 3D Studio MAX per oggetti poligonali) per poi importarli nel nostro gioco. Immaginate di programmare un Quake mettendo al posto dei nemici i vostri professori del liceo! Ovviamente è possibile scrivere da zero qualunque parte del codice. Attraverso il debug possiamo controllare il funzionamento di ogni porzione di codice, arrivando a implementare la gestione dei dispositivi di input, del sonoro, delle collisioni fra oggetti, e il rendering degli stessi. Questo è solo un assaggio delle potenzialità di questo strumento, sul web sono disponibili moltissimi tutorial e porzioni di codice per costruire il primo progetto.

### XNA FIRST TUTORIAL : Programmare non è mai stato così facile !

Con questo primo tutorial realizzeremo un'applicazione completa, con la quale andremo a muovere un'immagine con le freccette, e la faremo reagire al contatto con i bordi della finestra.

### Parte Uno : Prepariamo l'ambiente di lavoro

Prima di tutto dobbiamo installare il linguaggio C#: andiamo sul sito web **msdn.microsoft.com/vstudio/express/visualcsharp/** e scarichiamo il file **vcssetup.exe**.

Accettiamo i termini di licenza e scegliamo se installare anche l'msdn (cmq reperibile online).

A questo punto l'installer scaricherà i file necessari per l'installazione del visual c# express ( dovrete avere la connessione a internet attiva).

Scarichiamo quindi **XNA GAME STUDIO EXPRESS** dal sito **msdn2.microsoft.com/en-us/xna/aa937795.aspx** , il file si chiama **xnagse_setup.msi**. Lo lanciamo, accettiamo i termini di licenza, clicchiamo su install e dopo l'installazione su finish. Siamo pronti! Completata l'installazione lanciamo il programma e vediamo subito la Start page, con la pulita interfaccia verde. Visual C# Express ci fornisce utili strumenti come i bookmarks per ricordarsi punti del codice (che a volte è ripetitivo e diventa facile confondersi) e un browser integrato ottimo per seguire la documentazione online msdn e tutorial vari. È buffo andare su **"Nuovo Progetto"** e poter selezionare tra le altre opzioni **"Nuovo XBox360 Game"**, ma noi scegliamo "Nuovo Windows Game". Diamo il nome che vogliamo e siamo pronti per iniziare a divertirci.

**Download Visual C# 2005 Express Edition Now!**

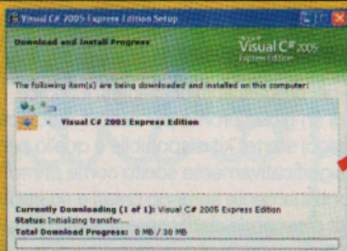
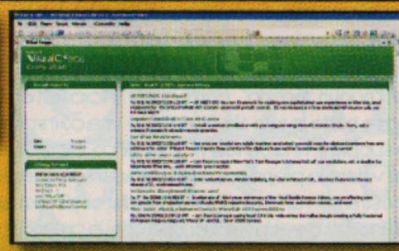
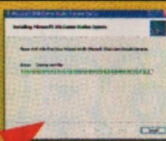
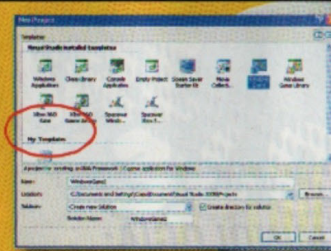
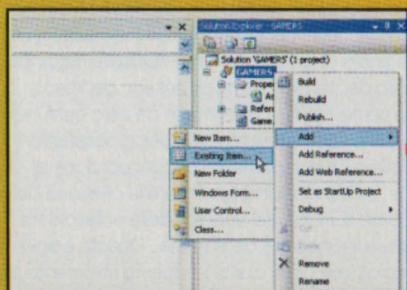
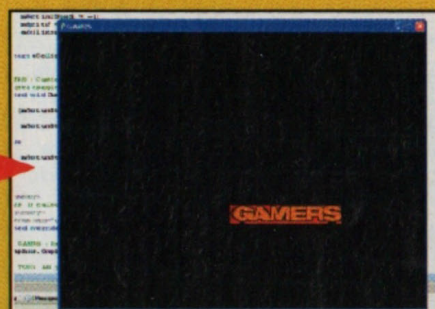
1. Make sure you're ready!
2. Download Visual C# 2005 Express Edition and install
3. Register

**msdn.microsoft.com/XNA**

*Questa è la pagina da dove scaricare C# Express.*

## Link Web utili:

www.msdn.com - **Microsoft Developer Network**
xnatutorial.com - **Una delle prime community di XNA**
www.csharp-station.com - **Per imparare il C#**
xbox360homebrew.com – **Ottimi tutorials XNA**

www.xbox360-tribe.org/tutorials/xbox360/105-291/introduzione-a-xna-game-studio-express/pagina-1.html
**- Tutorial in ITA per il primo progetto**

Dopo aver scaricato il programma d'installazione, questo scaricherà il C# vero e proprio.

La simpatica Start Page verde

Finestra di selezione del nuovo progetto..spicca la possibilità di creare un gioco Xbox360 da un template..!!

Tramite questo menù a comparsa aggiungiamo l'immagine nella libreria del nostro gioco

Ed ecco il nostro primo gioco (si fa per dire, ma ci fa piacere sentirci dei programmatori di videogiochi) funzionante !

## Parte Due : Programmiamo!!!
### *Realizzazione di un'immagine che si muove.*

Ora è tutto pronto. Quello che dobbiamo iniziare a fare è scrivere del codice. Il codice è la programmazione vera e propria (il programmatore viene chiamato anche coder). Game1.cs è il file principale del gioco XNA Contiene l'inizializzazione del gioco e alcuni metodi principali che sono richiamati in automatico. (Draw, Update) Per prima cosa la dichiarazione delle variabili. Aggiungiamo questo codice subito dopo "Public Class Game1"

```
public class Game1 : Microsoft.Xna.Framework.Game
   {
      GraphicsDeviceManager graphics;
      ContentManager content;
 // GAMERS : Dichiariamo il nostro Sprite
      Texture2D mTexture;
      // GAMERS : La posizione iniziale del rettangolo
      int mTextureStartX = 0;
      // GAMERS : E l'elemento che di fatto andrà a disegnare l'oggetto
      SpriteBatch mSpriteBatch;
      // GAMERS : Le coordinate X e Y per posizionare lo sprite
      int mSpriteX = 0;
      int mSpriteY = 0;
      // GAMERS : Le velocità di movimento, orizzontale e verticale
      int mHorizontalSpeed = 3;
      int mVerticalSpeed = 3;
```

// = commento GAMERS per distinguerli dai commenti che già troverete nel progetto. Un tempo quando si programmava si aveva davanti una pagina bianca (o azzurra, per chi si ricorda AMOS su Amiga).. qua invece c'è un sacco di codice già scritto. L'impianto è già realizzato!

Andiamo a caricare la nostra Texture 2D. In questo caso abbiamo utilizzato il logo GAMERS. Dentro LoadGraphicsContent, e all'interno del IF (loadAllContent) sotto il primo "TODO" (da fare) aggiungiamo il seguente codice:

```
 protected override void LoadGraphicsContent(bool loadAllContent)
    {
       if (loadAllContent)
       {
          // GAMERS : Inizializziamo l'oggetto SpriteBatch. Ci servirà per
disegnare l'oggetto
          mSpriteBatch = new SpriteBatch(this.graphics.GraphicsDevice);
          // GAMERS : Carichiamo quindi l'immagine nell'oggetto Texture
          ContentManager aLoader = new ContentManager(Services);
          mTexture = aLoader.Load<Texture2D>("logoGAMERS") as Texture2D;
       }
```

Ora dobbiamo aggiungere l'immagine. Cliccate col destro sul nome del progetto in alto a destra, e nel menù a comparsa selezionate prima Add e quindi Existing Item. Nella finestra di dialogo che appare selezionate Tipo File Immagine e inserite il percorso dell'immagine da utilizzare: noi abbiamo usato "logoGAMERS.JPG". Ricordatevi di copiarla nella directory principale del vostro progetto, o per fare prima andate nel pannello delle proprietà (sotto l'elenco dei files, sulla destra) e cambiate la proprietà "Copy to output directory" in "Copy if newer".
I videogiochi sono fatti per aggiornarsi continuamente su schermo (da cui il framerate, per cui se ad ogni aggiornamento il pc deve fare troppe operazioni e non ce la fa allora rallenta e si dice che "scatta). La tastiera è letta e lo schermo è ridisegnato di continuo, il più velocemente possibile. Ed è esattamente il metodo che usa anche XNA, quindi è molto facile per noi usare la stessa logica.
Per questo se vogliamo far fare qualcosa al nostro sprite, dobbiamo implementarlo dentro UPDATE. Qua introduciamo anche dei metodi specifici che ci servono per realizzare l'input da tastiera, il movimento e l'eventuale aggiornamento dello sprite con un altro frame di animazione.

```
protected override void Update(GameTime gameTime)
      {
         // Allows the default game to exit on Xbox 360 and Windows
         if (GamePad.GetState(PlayerIndex.One).Buttons.Back == ButtonState.
Pressed)
            this.Exit();

         // GAMERS : Per i comandi da tastiera
         CheckKeyboardInput();

         // GAMERS : Per aggiornare lo sprite
         UpdateSprite();
         base.Update(gameTime);
      }
```

## *Impariamo a programmare*

**Cos'è la sintassi? Se C# è il linguaggio, la sintassi è la grammatica. E'il modo in cui diamo le istruzioni al nostro compilatore, le parole, la punteggiatura e l'ordine giusto per far capire al nostro Game Studio Express cosa vogliamo che faccia. Se sbagliamo anche solo una virgola, se ci dimentichiamo un punto il programma non partirà: bisogna fare molta attenzione! Quando troviamo una riga che inizia con il doppio slash "//" si tratta di un commento e il colore è verde. Non sono istruzioni per il compilatore ma spiegazioni del programmatore al proprio codice, utilissimi come punti di riferimento per ricordarsi cosa si sta facendo, o cosa sia ancora da implementare. Per quanto riguarda il flusso elaborativo, nel corpo del testo sono spiegati il funzionamento del ciclo FOR e della condizione IF, con l'esempio applicativo. Gli operatori sono simboli che rappresentano particolari operazioni sul valore di un dato ( maggiore, minore, uguale a, diverso da, gli operatori algebrici, eccetera). Ricordatevi che ogni istruzione deve terminare col punto e virgola! Per quanto riguarda il riferimento agli oggetti, C# usa il sistema mutuato dal VB :**

***pollice.mano.braccio_destro != mignolo.piede.gamba_sinistra***

**Da sinistra verso destra si dice l'oggetto a cui ci si riferisce e subito dopo, separata da un punto l'insieme dicui fa parte, che a sua volta può essere un sottoinsieme. In questo modo semplice vengono identificati in maniera univoca gli oggetti in C#.**

```
// GAMERS : E ora spieghiamo diciamo cosa accade, con questi metodi
void UpdateSprite()
{
   // GAMERS : Muovi lo sprite automaticamente secondo questa velocità
   mSpriteX += mHorizontalSpeed;
   mSpriteY += mVerticalSpeed;
   // GAMERS : Controllo collisione con un bordo
   if (CheckBoundaryCollision() == true)
   {
      // GAMERS : Qui possiamo aggiungere un cambio di frame nello sprite,
nel momento della collisione.
      // In questo caso non ci mettiamo nulla perchè la nostra JPG non ha
altre informazioni.
      // ChangeSpriteFrame();
   }
}

// GAMERS : L'altro metodo, per la tastiera
protected void CheckKeyboardInput()
{
   // GAMERS : Rilevo lo stato della tastiera
   KeyboardState aKeyboard = Keyboard.GetState();
   // GAMERS : Rilevo i tasti che vengono premuti
   Keys[] aCurrentKeys = aKeyboard.GetPressedKeys();
```

A questo punto, introduciamo un ciclo FOR. Significa che facciamo ripetere al programma una o più operazioni un numero di volte pari a n, indicato in questo caso dalla variabile aCurrentKey. Il codice seguente si "legge" così: "Ripeti l'operazione fra parentesi graffe tante volte fintanto che il parametro integer aCurrentKey incrementato di uno ogni volta (indicato dal ++) sia più piccolo del valore della lunghezza del parametro stesso".
Spieghiamo anche la condizione IF, che si legge così: "Se la variabile è uguale a questo dato, allora esegui queste operazioni". Fra parentesi graffe vanno incluse tutte queste operazioni che "scattano" al verificarsi della condizione.

```
   // GAMERS : Muovo lo sprite così come vengono premuti i tasti
   // Questo è un ciclo FOR.
   for (int aCurrentKey = 0; aCurrentKey < aCurrentKeys.Length;
aCurrentKey++)
   {
      // GAMERS: Cambio la direzione dello sprite verso sinistra e lo muovo
      if (aCurrentKeys[aCurrentKey] == Keys.Left)
      {
         if (mHorizontalSpeed > 0)
         {
            mHorizontalSpeed *= -1;
         }
         mSpriteX += mHorizontalSpeed;
      }

      // GAMERS : Stesso discorso, per la destra
      if (aCurrentKeys[aCurrentKey] == Keys.Right)
      {
         if (mHorizontalSpeed < 0)
         {
            mHorizontalSpeed *= -1;
         }
         mSpriteX += mHorizontalSpeed;
      }

      // GAMERS : Idem per la direzione in "su"
      if (aCurrentKeys[aCurrentKey] == Keys.Up)
      {
         if (mVerticalSpeed > 0)
         {
            mVerticalSpeed *= -1;
         }
         mSpriteY += mVerticalSpeed;
      }
      // GAMERS : Idem con patate per il tasto "giù"
      if (aCurrentKeys[aCurrentKey] == Keys.Down)
      {
         if (mVerticalSpeed < 0)
         {
            mVerticalSpeed *= -1;
         }
         mSpriteY += mVerticalSpeed;
      }
      // GAMERS : Esci dal gioco se premo il tasto Esc
      if (aCurrentKeys[aCurrentKey] == Keys.Escape)
      {
         this.Exit();
      }
   }
}
// GAMERS : Guardo se lo sprite ha colpito un bordo della finestra
protected Boolean CheckBoundaryCollision()
{
   //Determine if a boundary collision occurred
   Boolean aCollision = false;
   // GAMERS : Fisso i limiti massimi in ascissa entro cui si può muovere lo
                sprite (Asse X)
   int aMaxX = Window.ClientBounds.Width - 50;
   int aMinX = 0;
   // GAMERS : E lo stesso per l'ordinata (Asse Y)
   int aMaxY = Window.ClientBounds.Height - 50;
   int aMinY = 0;
   // GAMERS : Guardo se lo sprite è uscito dai limiti
   // Comando IF
   if (mSpriteX > aMaxX)
   {
      mHorizontalSpeed *= -1;
      mSpriteX = aMaxX;
      aCollision = true;
   }
   else if (mSpriteX < aMinX)
   {
      mHorizontalSpeed *= -1;
      mSpriteX = aMinX;
      aCollision = true;
   }
   if (mSpriteY > aMaxY)
   {
      mVerticalSpeed *= -1;
      mSpriteY = aMaxY;
      aCollision = true;
   }
   else if (mSpriteY < aMinY)
   {
      mVerticalSpeed *= -1;
      mSpriteY = aMinY;
      aCollision = true;
   }
   return aCollision;
}
// GAMERS : Cambio il frame dello sprite
// In qsto esempio non è usato, ma basta decommentare il metodo
ChangeSpriteFrame (e aggiungere delle immagini!)
protected void ChangeSpriteFrame()
{
   if (mTextureStartX == 0)
   {
      mTextureStartX = 256;
   }
   else
   {
      mTextureStartX = 0;
   }
}
```

## BOX AGGIUNTIVO

Le variabili sono delle scatoline di memoria dove vengono immagazzinate informazioni di qualunque tipo, con le quali si compiono operazioni come si fa con le incognite. Sono una struttura ontologica della programmazione, senza le variabili non ci sarebbe interazione. Semplici esempi di variabili sono il nome e il punteggio realizzati dal giocatore, che variano ad ogni partita; variabili più importanti sono i contatori di un ciclo For, il posizionamento di un oggetto su schermo e via dicendo. Esistono moltissimi tipi di variabile, i pù comuni sono integer (numero intero), string (stringa di testo) e boolean (vero/falso). Concetto opposto sono le costanti, valori fissi dichiarati una volta sola, che possiamo richiamare a piacimento.

E infine, disegnamo la scena. Sostituiamo il Color.CornflowerBlue con Color.Black, per fare lo sfondo nero e "renderizziamo" il nostro sprite. Occhio a dare le dimensioni corrette dell'immagine, che altrimenti risulterà "stiracchiata" (Stretched).

```
protected override void Draw(GameTime gameTime)
{
   // GAMERS : Rendiamo lo sfondo nero
   graphics.GraphicsDevice.Clear(Color.Black);
   // GAMERS : Realizziamo il disegno della scena. Usando AlphaBlend
possiamo usare le trasparenze dell'immagine.
   mSpriteBatch.Begin(SpriteBlendMode.AlphaBlend);
   // GAMERS : Disegnamo lo sprite dentro un rettangolo
   mSpriteBatch.Draw(mTexture, new Rectangle(mSpriteX, mSpriteY, 240,
40), new Rectangle(mTextureStartX, 0, 240, 40), Color.White);
   mSpriteBatch.End();
   base.Draw(gameTime);
}
```

E adesso premete F5 ! Ci sarà la compilazione e vedrete il vostro primo progetto in opera!! Con le freccette potete muovere il vostro sprite; questo cambierà direzione al contatto con un bordo, e col tasto Esc potete chiudere il gioco.
Wow ora nessuno può fermare la nostra carriera di produttore di videogames!!

## Variabili e Costanti: EH?

Le variabili sono delle scatoline di memoria dove vengono immagazzinate informazioni di qualunque tipo, con le quali si compiono operazioni come si fa con le incognite. Sono una struttura ontologica della programmazione, senza le variabili non ci sarebbe interazione.
Semplici esempi di variabili sono il nome e il punteggio realizzati dal giocatore, che variano ad ogni partita; variabili più importanti sono i contatori di un ciclo For, il posizionamento di un oggetto su schermo e via dicendo. Esistono moltissimi tipi di variabile, i più comuni sono integer (numero intero), string (stringa di testo) e boolean (vero/falso). Concetto opposto sono le costanti, valori fissi dichiarati una volta sola, che possiamo richiamare a piacimento.

VIDEOGAME HACKING

# NINTENDO DS TUTTOFARE

**Come trasformare il vostro portatile in un coltellino svizzero...**

Testo di Evrain

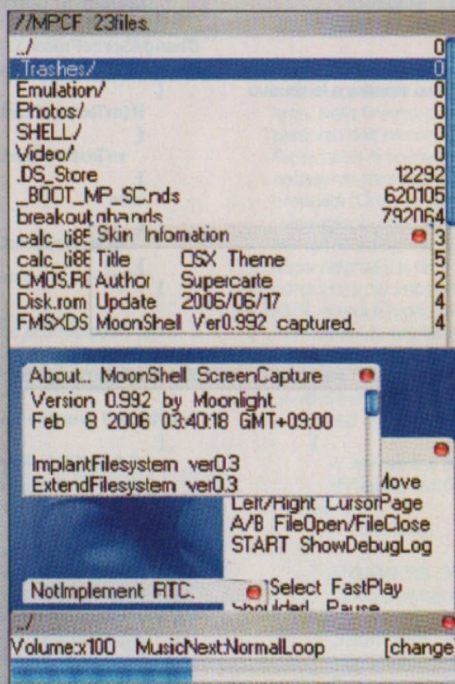
Ricordate MacGyver? Domanda assolutamente retorica, ma per voi alieni ostili appena sbarcati sulla Terra per conquistarla e si suppone non abbiate ancora incontrato i Power Rangers o Mazinga, penso sia necessario sappiate che nessun terrestre non può non conoscere il geniale ex-agente segreto che, dall'85 al 92, ha strabiliato tutti riuscendo a costruire praticamente qualsiasi aggeggio con un coltellino svizzero, del nastro adesivo e altri oggetti comunemente venduti al supermercato.

## DS HOMEBREW:

### SICUREZZA INNANZITUTTO

Nel precedente numero della nostra rubrica, avevamo accennato di come il Nintendo DS possedesse dei sistema di sicurezza volti ad evitare tanto che il vostro portatile si beccasse un virus trasmesso in WiFi quanto che cadeste nella tentazione di usare giochi pirata. Nella fattispecie, il DS è protetto dalla tecnologia BSAFE® di RSA, e l'unità si rifiuta categoricamente di avviare qualsiasi cosa che non si trovi nello Slot 1 e non sia firmato da Nintendo; a questo si aggiunge il fatto che, se viene avviata una flashcard o un originale per GBA, il processore ARM9 e tutte le componenti relative alla modalità DS vengono automaticamente disattivate.
Questo ambaradan di paroloni venne però reso inutile dalle ricerche di DarkFader (storico hacker, interessatosi a quasi tutte le console in commercio) e dalle abilità di Natrium42, che realizzarono rispettivamente software e hardware del PassMe: tale non-proprio-minuscola periferica, inserita nello Slot 1 e combinata con un qualsiasi gioco originale, utilizzava la firma digitale di quest'ultimo per "costringere" il DS ad eseguire, non appena acceso, un piccolo script; il risultato era la possibilità di avviare codice non firmato dallo Slot 2, ovvero da qualsiasi flash per GBA.

Il resto è storia: l'unico tentativo concreto di Nintendo di "tappare le falle" venne reso inutile da un nuovo modello di PassMe, vennero rilasciate le prime PassCard e flashcard con funzionalità PassMe integrate (anche se quest'ultime contengono firme digitali Nintendo estratte da titoli originali, e sono da considerarsi abbastanza illegali), ma a fare veramente scalpore fu il FlashMe. Questo semplicissimo homebrew altri non è che un firmware (il sistema operativo, per intenderci) originale Nintendo modificato per fornire alcune funzionalità aggiuntive, come lo streaming di demo e applicazioni via Download Play e la rimozione dei controlli di sicurezza, rendendo inutile qualsiasi PassMe (ovviamente il tutto invalida la garanzia). E se intendete smanettare

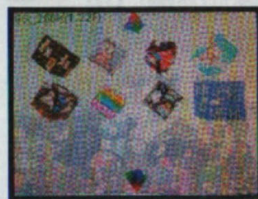
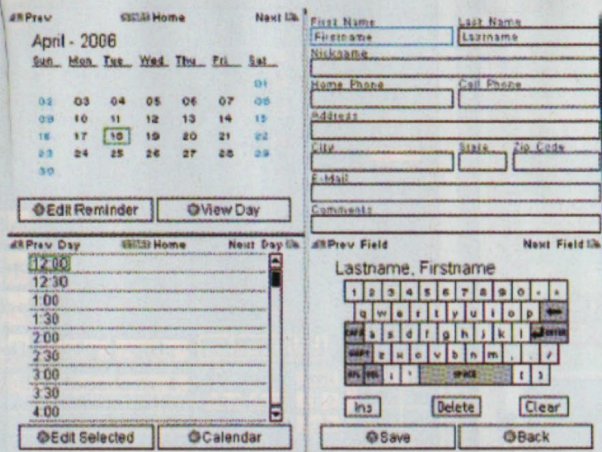
No, purtroppo non penso sia possibile tenere un corso per diventare dei provetti MacGyver, ma in questo secondo appuntamento con l'angolo dell'hacking qui su GAMERS vi sveleremo un pò di trucchi per trasformare il vostro Nintendo DS in uno strumento capace di fare (quasi) qualunque cosa. Tranne il caffè, purtroppo.
Eccovi dunque i Magnifici Sette, scelti per voi da GbaRL.it!

### MoonShell

**mdxonline.dyndns.org/archives/nds/**

Degno erede del celebre Pogoshell per GameBoy Advance e realizzato dagli Infantile Paralyzers, il Moonshell è un sistema di gestione files supportato (e spesso integrato, come per la M3 o la DS-Link) dalla stragrande maggioranza delle flashcard in commercio.
Sulla carta, offre funzioni come visualizzazione di file di testo (TXT) e di immagini, con tanto di preview (BMP/JPG/PNG, anche se il processo di creazione delle anteprime è particolarmente fastidioso): ma la ragione principe che rende il Moonshell assolutamente indispensabile su qualsiasi DS è l'essere il miglior player multimediale, sia audio che video. Capace di leggere MP3/OGG/WAV e persino .nsf e .spc (il formato in cui è compresso l'audio rippato da giochi per NES e SNES rispettivamente), dotato di amplificazione digitale del volume fino al 400% e controlli completi per playlist, è la scelta obbligata per tutti voi musicofili, me compreso.
Come dite? La PSP ha anche la riproduzione video? Nessun problema! Con DPGTools, incluso nel pacchetto, basterà convertire i vostri filmati nei formati supportati (.dmv e .dpg) per godere dei vostri film, videoclip, videosigle, videopuntate-di-anime, videoparaponziponzipò ovunque voi siate e limitati solo dalle dimensioni della vostra flashcard. E senza fastidiosi sistemi di protezione.
Per finire, esiste una versione particolare di MoonShell, il ReinMoon, che integra nel programma le funzionalità dell'ottimo programma Rein, capace di effettuare il backup dei salvataggi da cartuccia originale e persino di reinserirli, magari modificati. Purtroppo però SaTa, autore del Rein, ha deciso di abbandonare la scena, il che rende il futuro di questa versione custom (ancora non completamente priva di bug e non esattamente sicura da usare) piuttosto incerto.

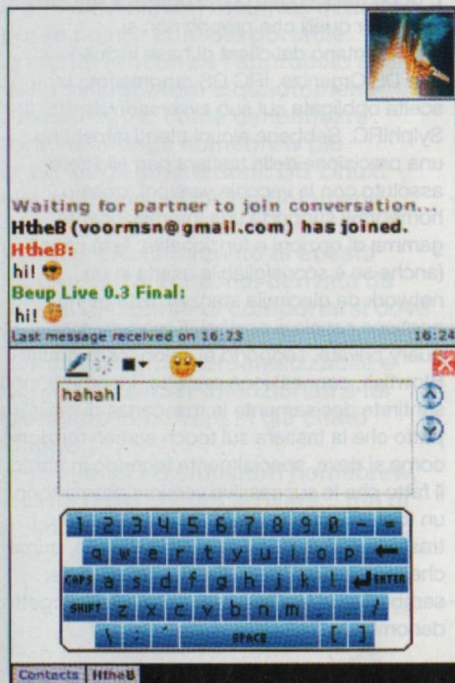
### DS Organize

**www.dragonminded.com/?loc=ndsdev/DSOrganize**

Date le sue straordinarie somiglianze con un palmare, era decisamente difficile che qualcuno non ci pensasse: ecco dunque un homebrew che trasformerà in un istante il vostro DS in un economico, pratico e completo (anche se non proprio eccelso) computer da tasca posteriore dei jeans.
Realizzato da DragonMinded, che nonostante continui a ripetere di aver abbandonato il progetto ne rilascia sempre nuove versioni, è effettivamente un set completo di applicazioni per avere sempre sotto mano numeri di telefono, appuntamenti, lista della spesa e scarabocchi realizzati in momenti di noia. Ma vediamo in dettaglio.
Il Day Planner, integrato ad un calendario, è senza dubbio notevole: identico a quelle agendine che le banche amano regalare a

Natale, consente di memorizzare annotazioni relative ad un particolare giorno, di impostare promemoria e persino di registrare i vostri impegni ora per ora. E se proprio volete portare il DS anche sul posto di lavoro, allora sarete felici di poterlo spacciare per rubrica telefonica: l'Address Book è compatibile con lo standard vCard 2.1, il che significa che potete scambiare info da e verso qualsiasi applicazione lo supporti. Il che è utile, se come me siete troppo pigri per fare un backup di tutti i numeri che avete nel cellulare. Ancora troppo poco? Se la Todo List (detta anche 'lista delle cose da comprare al supermercato sotto casa') non è sufficiente, il File Browser vi consentirà di effettuare molte operazioni sui files nella vostra flashcard senza dover passare dal vostro PC: rinominare o cancellare sarà facile come bere un bicchier d'acqua; inoltre, un pratico sistema a plugin ed un formato proprietario di eseguibili consente di espanderne le funzionalità. E' possibile inoltre creare promemoria vocali grazie al Registratore di Suoni integrato, godervi la vostra collezione di immagini hentai in formato BMP/JPG/PNG/GIF/RAW, leggere e modificare file di testo, di configurazione (.ini) e HTML. Esatto, per tutti voi sviluppatori è presente una funzione di editing anche per i file .html, con tanto di evidenziatore automatico dei tag. Sul lato multimedia, è integrato un player per i formati WAV/MP3/OGG/AAC/M4A/MOD/IT/S3M/XM, il che significa che, a patto di aver già configurato la Nintendo WiFi Connection, potrete ascoltare musica in streaming.
Per chiudere in bellezza, fanno bella mostra di sè una calcolatrice scientifica, un semplice ma efficace client IRC (configurabile in tutto e per tutto via file .ini) ed un database di applicazioni homebrew da scaricare direttamente sul vostro DS con un semplice colpo di stilo. Wow!

### BeUP

**www.area-ds.com/htheb/**

A volte, è difficile non rimanere stupiti non solo della versatilità del Nintendo DS, ma anche della fantasia dei programmatori: al genio di HtheB va il merito di aver creato questo client leggero ma completo per il collegamento al servizio Microsoft Messenger, che tutti conosciamo e amiamo/odiamo, a seconda di quanto ci vada a genio Microsoft e di quante ragazze ci siano nella nostra lista contatti. Il suo utilizzo è semplicissimo: lasciate che si colleghi al vostro Access Point wireless (o impostate manualmente i dati richiesti, se non avete configurato ancora la Nintendo WiFi Connection), inserite

nome utente, password, stato in cui volete collegarvi e in pochi secondi potrete usufruire di tutte le comodità di Live Messenger, con la differenza che a) occupa pochissimo spazio b) non scoccia con suoni e avvisi vari c) non è Microsoft.
Compatibile con le ultime novità introdotte, BeUP supporta avatar, emoticons personalizzate, finestre multiple, i vari stati (come A Pranzo o Invisibile, ad esempio) e persino l'invio di disegni fatti sul touch screen con le vostre manine, cosa che su PC richiede il download di componenti aggiuntive. Insomma, liberi di comunicare anche senza il vostro portatile, a patto che vi troviate in un'area coperta da WiFi.

*Recensione di Frankie Bit*

## NEO FLASH MK5:

**Dopo un lungo periodo di assenza, il nostro amico Neo ha creato una nuova flash card che riporta la NeoFlash in vetta alla classifica delle migliore card per Nintendo DS. Questa MK5 è disponibile in due versioni: una da 8 e una, gigantesca, da ben 16 megabit.
La compatibilità è altissima (prossima al 100%) e con questa MK5 il Team Neo mette a tacere tutte le critiche che ha ricevuto in questi ultimi due anni riguardo alle proprie flash card (poco compatibili e senza un grande supporto dalla casa produttrice).
Anche il prezzo della MK5 è interessantissimo e dovreste trovarla nei soli shop specializzati a un prezzo inferiore a quello delle altre card di ultima generazione. Una caratteristica della nuova card Neo Flash che ci piace molto è la scelta di utilizzo un adattatore USB stile card GBA che va inserito nello slot 2 per caricare i software sulla MK5. Ultimato l'upload dei files si estrae questo adattato e la MK5 diventa come tutte le altre card Slot 1. In questo modo si evita di dover collegare il cavo USB direttamente sulla flash card rischiando di rovinarla... unica piccola pecca è il menu in 3D non proprio efficace, ma crediamo che presto verrà agiornato e reso più navigabile. Che dire: se non avete ancora una flash card questa è quella giusta per voi!**

**www.neoflash.com**

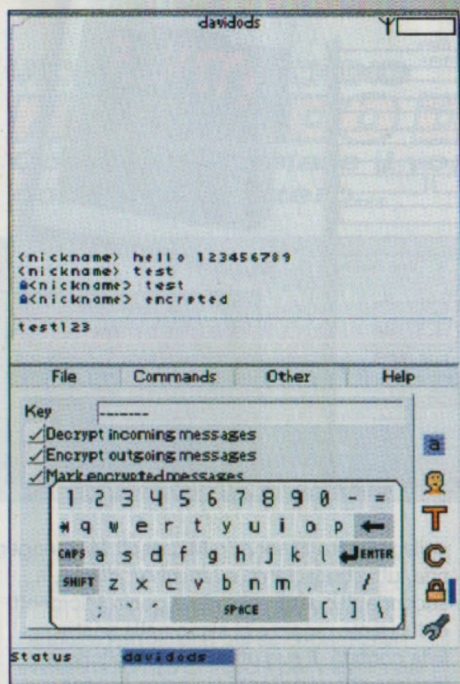
## DS HOMEBREW:

col vostro DS, è la scelta consigliata. Perchè?
Semplice: qualche tempo fa, lo stesso DarkFader rilasciò due versioni di un simpatico virus, specificatamente progettato per il DS, capace di cancellare l'intero firmware ad eccezione della porzione contenente le chiavi RSA, ovvero i primi 512 Kbytes protetti in scrittura da un ponticello hardware. Un DS normale viene irrimediabilmente reso non funzionante, mentre col FlashMe, che in quei 512 Kbytes installa un piccolo programma di ripristino, è possibile salvare la propria console. Di acqua sotto i ponti ne è passata tanta, ed il BrickMe (nome ironico: in inglese, bloccare un aggeggio elettronico si dice appunto to brick, e l'immagine finale del virus mostra un muro di mattoni. Bricks...) è anch'esso diventato storia utile a spaventare i nipotini, ma ciò non toglie che sia ancora in circolazione. È per questo che, una volta ricevuto il vostro set di backup, la prima operazione da compiere dovrebbe essere l'installazione del FlashMe: oltre che evitarvi il continuo uso del PassMe/PassCard, che tra l'altro scarica la batteria più rapidamente di quanto pensiate, non vi farà venire attacchi di cuore stile Xbox 360 e Red Ring of Death...
Al contrario di quanto si pensa, l'operazione è estremamente semplice, nonchè reversibile (anche sui DS Lite, grazie all'opera del gruppo WRG che hanno realizzato un programma custom per la sua rimozione): basta inserire il file del programma nella vostra flashcard ed avviarlo in modalità DS, grazie all'uso di un PassMe/PassCard, infine seguire le informazioni su schermo. L'unica parte difficile sta

## Continua...

nello scoprire il contatto di protezione del chip contenente il firmware, nascosto sotto un minuscolo sigillo di sicurezza facilmente rimovibile senza danneggiarlo, e nel tenerlo cortocircuitato con un cacciavite o uno stuzzicadenti ricoperto da stagnola per tutto il breve tempo dell'operazione. Ovviamente, assicuratevi di avere la batteria carica, e che la stessa non cada! Se il DS si spegne prima di aver scritto il 2% del nuovo firmware, potete dirgli addio: in caso contrario, o qualora beccaste il famigerato BrickMe, una semplice pressione simultanea dei tasti START+SELECT+A+B attiverà il programma di ripristino, e far tornare il DS in piena forma sarà questione di minuti. Il FlashMe è rilasciato in due varianti, normale e stealth, di cui la prima rimuoverà la schermata iniziale (logo Nintendo DS e avviso su salute e sicurezza, per alcuni noiosissimo) mentre la seconda non apporterà alcuna modifica cosmetica.
Un'ultima raccomandazione è di tenere sempre aggiornato anche il firmware, o kernel, delle vostre flashcard, poichè anche loro sono passibili di "attacchi", anche se è un'ipotesi davvero molto, molto, molto remota.

### PASSO DOPO PASSO...

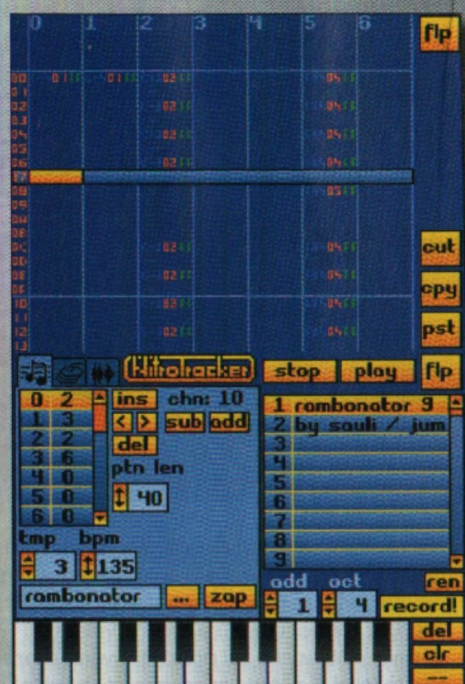
Se leggere le descrizioni degli homebrew consigliati in queste pagine ha solleticato tutti voi programmatori, allora sarà meglio darvi qualche informazione per muovere i primi passi nel mondo dello sviluppo per il Nintendo DS, che in precedenza avevamo solo accennato.
Punto fondamentale: vi serve pazienza. Tanta pazienza: a differenza di altre console, il software development su DS è suddiviso in numerose sottosezioni, come le istruzioni dei singoli processori o la stesura del driver I/O predisposto alle DLDI. Tranquilli, andiamo con ordine!
Una delle cose che rende il GameBoy Advance, e dunque il DS, così appetibili per i progreammatori, è il fatto che c'è solo una cosa che dovete conoscere: il C/C++. Si, è così facile (a meno che non abbiate per la testa progetti di dimensioni ciclopiche)! Ora, è il momento di procurarvi l'ambiente di sviluppo: le libnds. Per evitare fastidiosi problemi dovuti all'installazione dei singoli componenti, quali il compilatore e le librerie degli ARM per gestire i processori della console, non dovete far altro che scaricare il **DevKitPRO** (www.devkitpro.org/), comodo pacchetto autoinstallante contenente le toolchains sia epr il GBA/DS che per una consistente lista di altri sistemi, non ultima la PSP.
In teoria avete già tutto ciò che vi serve, Blocco Note e Paint compresi, ma se vi interessa anche gestire la lettura/scrittura di file da e verso la flashcard, necessitate anche delle **DLDI** (http://chishm.drunkencoders.com/DLDI/) sopracitate. Le **Dynamically Linked Device Interface** sono l'ultima incarnazione delle fatlib di Chishm, alla base di praticamente qualsiasi homebrew DS, consentendo

### IRC DS

**celebris.net/~freemaan/sml/**

E dopo Messenger, come poteva mancare IRC? Per quelli che proprio non si accontentano del client di base incluso con DS Organize, IRC DS rappresenta la scelta obbligata sul suo avversario diretto, il SylphIRC. Sebbene alcuni utenti lamentino una precisione della tastiera pari allo zero assoluto con le vecchie versioni, questo homebrew supporta una impressionante gamma di opzioni e funzionalità: lista canali (anche se è sconsigliabile usarla in un network da diecimila stanze!), lista utenti, gestione canale e opzioni di moderazione, query private, supporto ai colori, crittografia Blowfish, connessione protetta. Insomma, non sentirete decisamente la mancanza di mIRC, a patto che la tastiera sul touch screen funzioni come si deve, specialmente tenendo in conto il fatto che le successive versioni promettono un font più grande, le DCC Chat e persino i trasferimenti di files. Un must-have. Ah, prima che me ne dimentichi! Freemaan, l'autore, sembra sia al lavoro un un misterioso progetto denominato GTA DS... vi dice niente?

### NitroTracker

**nitrotracker.tobw.net**

Chi ha detto che per far musica servano studi di registrazione da decine di migliaia di euro ed una copia dell'ottimo ma costosissimo Cubase? In effetti è così, ma grazie all'homebrew realizzato da _0xtob è possibile tirar fuori il musicista che c'è in voi anche in treno o alla fermata dell'autobus. NitroTracker è, come dice il nome stesso, un tracker: in parole povere, questo tipo di programma consente di creare musica scegliendo dei suoni campionati e modificandoli a piacere. All'utente basta inserire le note, il tempo, lo strumento e sarà come avere il vostro Beethoven personale in tasca: creando più "spartiti" sarà possibile creare melodie più complesse e, se si è particolarmente abili, aggiungere trilli, arpeggi, assoli di chitarra elettrica e via dicendo.
In origine era solo una demo presentata al concorso annuale indetto dal Team Neoflash, ma in breve NitroTracker è diventato un homebrew completo ed apprezzato da tutti i compositori in erba: ad accrescerne ulteriormente la popolarità sono state chicche come il supporto MIDI, la possibilità di verificare il risultato della conversione in WAV fin dalle fasi di progettazione e, soprattutto, il plugin DSMIDIWiFi. Ora non sarà solo possibile creare le vostre melodie, ma anche inviarle via WiFi a qualsiasi altro apparecchio, dal DS di un amico ad un portatile e persino direttamente all'impianto audio della vostra automobile ultramodificata o alle orecchie di tutta la discoteca, se siete dei Dj...

### NDS Mail

**www.bronto-online.de/ndsmail.htm**

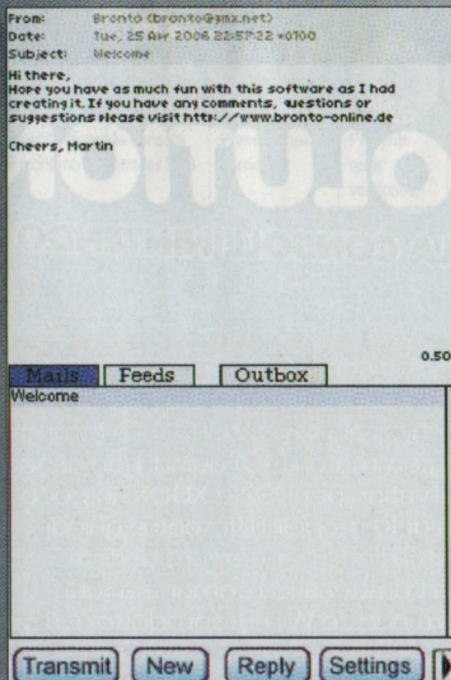
Anche se ancora lontano dalla perfezione assoluta, questo semplice client, scritto da Martin "Bronto", costituisce una soluzione semplice e maneggevole a tutti i vostri bisogni di inviare alla vostra fidanzata una mail da Honolulu facendole credere che siete andati a comprare le sigarette.Nonostante questa sua "giovinezza", l'homebrew si comporta come dovrebbe, supportando la solita combinazione SMTP/POP3, connessione SSL, nonchè la possibilità di personalizzare l'indirizzo e-mail ed il nome che verranno visualizzati nei messaggi in uscita. A tal proposito, è possibile scaricare la posta, leggerla sullo schermo superiore, scrivere risposte e mail ex novo con supporto alle copie carbone (CC), nonchè leggere feed RSS e ATOM con un semplice gesto. E' anche presente un rudimentalissimo sistema di riconoscimento della scrittura, ma sarebbe meglio non contarci troppo su. Insomma, non sarà Thunderbird, ma funziona, anche come scusa per portarsi il DS in riunione. Ma questo ve l'avevamo già proposto, vero?

From: Bronto (bronto@gmx.net)
Date: Tue, 25 Apr 2006 22:57:22 +0100
Subject: Welcome

Hi there,
Hope you have as much fun with this software as I had creating it. If you have any comments, questions or suggestions please visit http://www.bronto-online.de

Cheers, Martin

Mails | Feeds | Outbox
Welcome

Transmit | New | Reply | Settings

### *WiFi VoiceChat*

**mdxonline.dyndns.org/archives/nds/**

Ancora dai creatori di MoonShell, ecco un'applicazione particolarmente singolare, che possiamo benissimo definire il TeamSpeak del Nintendo DS. Come alcuni di voi sapranno, ci sono giochi che consentono di inviare messaggi audio (Metroid Prime: Hunters) o di testo (42 Classici Senza Tempo ed altri) per comunicare durante le partite in WFC: Moonlight, programmatore degli IP, ha isolato questo concetto ed ha realizzato un programma che, in presenza di connessione WiFi, agisce effettivamente come un piccolo sistema di chat vocale. All'avvio, VoiceChat si connetterà automaticamente al server, dandovi la possibilità di scegliere una tra 999 stanze in cui poter invitare i vostri amici e chiacchierare in libertà: sullo schermo inferiore è presente una lavagnetta condivisa, su cui ogni partecipante può disegnare a suo piacimento, mentre lo schermo superiore, premendo semplicemente uno dei tasti dorsali del DS, consente di scegliere colori ed attrezzi da disegno, di cambiare stanza, vedere la lista degli utenti connessi e così via. Al momento non è possibile cambiare il server a cui il programma si collega (anche se esiste una beta estremamente buggata del programma di configurazione), ma migliorie future da parte degli Infantile Paralyzers non potranno che far bene a questo semplice emulo di Skype: se proprio non vi accontentate di chattare via mail, IRC o MSN, allora VoiceChat è l'homebrew che fa per voi. Scegliete una stanza, comunicatela ai vostri amici e... buona chat a tutti! :)

### *CONLUSIONE*

**Eccolo qui, il nostro DS tuttofare, ma non pensate sia finita qui: il mondo degli homebrew è in continuo movimento, e decine di progetti interessanti nascono (e muoiono) ogni giorno: ne è un esempio Okiwi, browser homebrew spagnolo che promette di surclassare persino Opera DS e candidarsi a modifica definitiva per la nostra console portatile preferita (anche se l'approccio scelto dallo sviluppatore è quantomeno discutibile). E come dimenticare forse uno degli homebrew più amati dagli smanettoni: DS Linux! Nei nostri prossimi appuntamenti avremo modo di chiacchierare più approfonditamente di questa leggerissima versione, derivata da uCLinux, capace di comportarsi cove un vero sistema a marchio Pinguino, completamente personalizzabile e con due browser intenzionati a far mangiare la polvere al già citato Opera.**
**E tra giochi ed emulatori homebrew, il bello deve ancora arrivare... ma di questo, ne parleremo un'altra volta. Buon divertimento!**

### *DS HOMEBREW:*

appunto di gestire agevolmente la flashcard tramite un driver placeholder, ovvero generico: al momento dell'utilizzo, l'utente dovrà solo usare uno dei programmi di patching, di cui uno creato da un utente di GbaRL, per renderlo compatibile con il suo kit di sviluppo. Compatibilità totale e meno fastidi per voi sviluppatori, insomma. Per concludere, letteralmente, avete bisogno di solamente un programma: l'emulatore, ovviamente! Alla data attuale, il programma più adatto ai programmatori amatoriali è il **Dualis** (http://dualis.1emulation.com/), carente dal lato "commerciale" ma assolutamente perfetto sul versante homebrew; per chi di voi intendesse invece dedicarsi ad un approccio "professionale" ed anche ad investirci del denaro, è preferibile la versione per sviluppatori del **no$GBA** (http://nocash.emubase.de/gba.htm), che include funzionalità DS ed un cospicuo numero di strumenti per il debugging. Capirete il perché di un emulatore rispetto ad un kit di sviluppo (almeno nelle prime fasi) non appena inizierete a scrivere del codice: sebbene l'andamento generale del programma sia decisamente simile a quanto vi aspettereste da un GameBoy Advance, vi sono delle variazioni notevoli: ad esempio, il touch screen è interamente gestito dall'ARM7 (cosa che lo rende, a tutti gli effetti, un GBA, comprensivo delle sue 6+1 modalità grafiche), mentre l'elaborazione dei dati generati dallo stesso ed inviati al bus SPI è interamente deputata all'ARM9, cioè al processore effettivo del DS. Sulla rete sono disponibili innumerevoli tutorial: i "nuovi arrivati" possono leggere questa semplice introduzione www.double.co.nz/nintendo_ds/ mentre chi conosce il fatto suo può rivolgersi a **DSTek** (http://neimod.com/dstek/) per esaustive informazioni tecniche sull'hardware DS.
Buona programmazione!

## SWAP TRICK: GIOCHI IMPORT GAMECUBE SU WII

Un trick molto utile per chi ama giocare con i giochi d'importazione o che magari aveva un Game Cube (GC) giapponese ed ora vuole utilizzare i giochi NTSC su un Wii PAL è quello dello swap. Si tratta di una tecnica molto semplice che permette di far partire giochi import GameCube su Wii PAL:

**-Inserite un disco GameCube PAL nel Wii (PAL).**
**-Selezionate il canale del gioco GX.**
**-Premete il pulsante Eject e, dopo un'istante (circa un secondo), con il controller del Wii cliccate su INIZIA (il ritardo fra l'Eject e AVVIA è fondamentale per il successo di questo trick).**
**-Togliete il disco GX PAL e inserite subito un gioco import del Game Cube.**

Se siete stati veloci la luce blu del Wii dovrebbe illuminarsi quando starete inserendo il nuovo disco e il gioco dovrebbe buttare (partire) regolarmente anche se non si tratta di un titolo PAL. Alcune combinazioni di giochi non sono compatibili con questo trick ma potrete sicuramente far partire il vecchio FREELOADER 1.06 della Datel (la versione GC si compra online a pochi euro) per poter far partire il vostri vecchi titoli import GC anche sul Wii. Ovviamente potete scegliere di acquistare la nuova versione del Freeloader direttamente compatibile con il Wii ma... che gusto ci sarebbe?

TECNICA:

# NINTENDO Wii MOD REVOLUTION

## LIBERARE LA POTENZA DELLA CONSOLE NINTENDO

Testo e prove tecniche di Frankie Bit

Con mesi di anticipo rispetto al previsto sono arrivati i primi modchip per il Wii. Si tratta di una prima generazione di chip che hanno un meccanismo simile a quello dei primi chip per Playstation 1 (si è tempo di tirare fuori dall'armadio i vecchi programmatori PIC) quindi non hanno le funzioni avanzate dei chip new generation per PS2 e XBOX. In poco più di un mese sono stati realizzati più di 10 modelli differenti e quindi abbiamo deciso di fare il punto della situazione per cercare di districarci meglio in questa giungla di chip. Unica caratteristica comune a tutti è purtroppo l'impossibilità di fare partire codice Wii autoprodotto (gli homebrew che girano su Wii sono in realtà programmi sviluppati per GameCube e che sulla nuova console solo grazie alla retrocompatibilità).

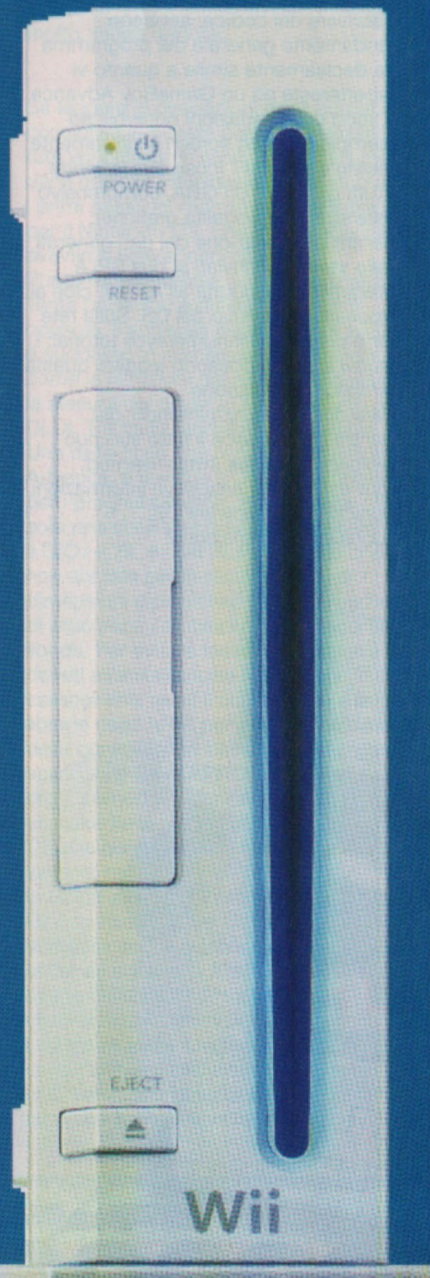
### WIINJA: DALLA SPAGNA CON FURORE!!

Il primo chip per il Wii ad essere lanciato sul mercato è stato il **Wiinja** realizzato dalla ditta spagnola WiinjaMod (che in passato ha realizzato Flash Card per DS e mod per PS2 e Gamecube con un lungo strascico di polemiche nate dallo sfruttamento non autorizzato di idee e progetti di altri gruppi di sviluppo). Questo chip è nato grazie al lavoro del leggendario "Felix Domke" (alias **tmbinc**) che il 29 Dicembre 2006 a Berlino, durante la $23^{ma}$ edizione dell'annuario **Chaos Communication Congress,** ha tenuto una conferenza chiamata **Console Hacking 2006** nella quale ha presentato le backdoor presenti nel Wii, nella PS3 e nel 360. È proprio grazie al lavoro di reverse engineering di **tmbinc** che è stato realizzato il Wiinja (e nelle settimane successive gli altri chip). Questo, come gli altri mod della prima generazione, è un "drive chip" che, intercettando il segnale del lettore DVD, fa credere al Wii che il disco DVD-/+R inserito è originale ma non ha alcun controllo sull'autenticazione dei programmi. Questo permette di far girare dei backup del Wii ma per il software autoprodotto la compatibilità è limitata agli homebrew per GameCube (grazie alla retrocompatibilità del Wii). Bisognerà aspettare la seconda generazione di chip per avere un vero mod per il Wii che permetterà ai programmatori di sfruttare tutta la potenza della nuova console Nintendo e gestire il nunchaku (attualmente il codice Game Cube "vede" solo il vecchio joypad). Per il momento però questa ci sembra un'ottima occasione per scoprire il mondo dei software homebrew prodotti per il GameCube quasi sconosciuti alla maggioranza dei videogiocatori (al contrario della scena PSP quella del GC non ha mai riscosso un grande successo fuori dai circoli dei programmatori underground).

Il Wiinja utilizza un PIC che ricorda (in realtà è proprio lo stesso tipo) quelli utilizzati per la prima Playstation.

Come successo anche per il team NeoFlash, chi crea per primo un prodotto spesso viene superato dalla concorrenza... da un lato ci sono il **Cyclowiz** e il **Wiikey** (questi sono addirittura upgradabili tramite un disco dotato di una interessante interfaccia grafica sviluppata su codice Gamecube) e dall'altro ci sono progetti come **WiiFree** che hanno scelto la via dell'open source (e che richiedono solo un programmatore di PIC acquistabile nei negozi specializzati in elettronica e una PIC da programmare tramite un PC). Nella pagina accanto c'è uno schema riassuntivo che raccoglie tutta la prima generazione di modchip realizzati. Il numero di chip realizzato in poche settimane è stupefacente anche perchè nella maggioranza di casi non si tratta di cloni del Wiinja o del Cyclowiz ma di chip con codice orginale (basato comunque sullo stesso hack scovato da Felix Konke). Questo dimostra quanto sia in cresciata la scena del videogame hacking specialmente in Europa.

È evidente che al momento la scelta migliore è rappresentata da chip come il Cyclowiz e il Wiikey se si desidera un chip professionale già programmato e pronto all'installazione. Se invece siete degli appassionati di saldature e non vi spaventate davanti a un file HEX allora progetti come il WiiFree o **Open Wii** (quest'ultimo presentato poche ore prima di andare in stampa) sono i chip che fanno per voi. Ad ogni modo non bisogna dimenticare, come abbiamo già detto, che siamo davanti alla prima generazione di chip e quindi le funzioni per l'homebrew sono limitate al codice GameCube visto che non è stato ancora trovato il modo di eseguire codice Wii non firmato. Questo sta stimolando la scena GC e stanno iniziando ad essere rilasciati interessanti emulatori di console come il megadrive... A questo punto siamo curiosi di scoprire se questo boom di modchip garantirà al Wii la stessa fortuna che 10 anni fa è stata assicurata alla Playstation 1.

**Nota: poco prima di andare in stampa il team Syndicate ha creato NTSC to PAL ISO Patcher: un applicativo che permette di rendere compatibili i giochi NTSC con le console PAL, purtroppo la compatibilità non è ancora totale.**

# CONFRONTO MOD:

| Caratteristiche: | Cyclowiz | Wiinja | WiiKey | WiiBuster | Wi-ic | WiiMod | Wiip | WiiSKAS | Chiip | Awiier | Wiinja Deluxe | WiiFree |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Compatibilità con le console che montano il controller D2B | Presente nella versione 2 | Presente nella versione 2 | Si | No | Si | No | No (vers. 1) | No (beta 1b) | Si (beta 4) | No | Si | Si |
| Boor diretto di backup (Wii/GC) | Si | Si | Si | Si | Si | Si | Si | Si | Si | Si | Si | Si |
| Boot diretto di Homebrew (richiede la creazione di un disco di selfboot) | Si | Si | Si | Si | Si | Si | Si | Si | Si | Si | Si | Si |
| Supporto giochi import del Wii (NTSC su PAL senza patch) | Parziale (tramite aggiornamento su DVD) | No | Parziale | No | No | No | No | No | No | No | Parziale | Parziale |
| Supporto giochi import del GameCube (NTSC su PAL) | Si con swap del disco | Si con swap del disco | Si parzialmente senza swap | Si con swap del disco | Si con swap del disco | Si con swap del disco | Si con swap del disco | Si con swap del disco | No (versione 1) | Si con swap del disco | Si con swap del disco | No |
| Velocità DVD-ROM | > 6X / 6X | 6X | 6X | 6X | 6X | 6X | 6X | 6X | 6X | 6X | 6X | 6X |
| GameCube Audio Fix | Si | Si | Si | Si | | Si | Si | Si | Si | Si | | |
| Supporto DVD-R | Si | Si | Si | Si | Si | Si | Si | Si | Si | Si | Si | Si |
| Supporto DVD+R | Si | Si | Si | | | | No | | Si | | | |
| Supporto DVD+RW | No | No | Si | Si | | | | | Si | | | |
| Modalità Stealth | Si | Si | Si | Si | | Si | Si | | | | | No |
| Disabilitazione Chip | Si | No | Si | Si | Si | | Si (tramite on board dip switch) | | | No | Si | No |
| Tipo di saldature richieste per l'installazione | Semplificata (richiede fili aggiuntivi per funzioni avanzate) | Fili | Semplificata (richiede fili aggiuntivi per funzioni avanzate) | Fili | Fili | Fili | Fili | Fili | Fili | Fili | Fili | Fili (punti saldatura diversi dagli altri mod) |
| Numero di saldature | 5-9 | 5 | 6 | 5-6 | | 5 | | | | | | |
| Aggiornabile | Si (la prima versione non è aggiornabile ma la 2 si). | No | Si (tramite un DVD con menu interattivo). | | | No | Si (tramite un cavo) | | Si | | Si | No |
| Open Source | No | No | No | | | | Si | | Si | | No | Si |

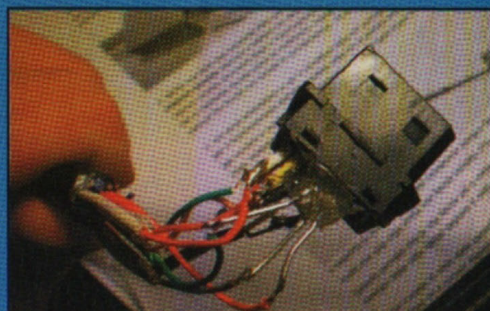
## LINK INTERNET:

***CYCLOWIZ:*** www.teamcyclops.com
***WIINJA:*** www.wiinja.com
***WIIKEY:*** www.wiikey.cn
***WIIBUSTER:*** www.wiibuster.com
***WI-IC:*** www.wi-ic.com
***Wiiskas:*** www.tcniso.net/Nav/Wiip/
***WIIP:*** www.tcniso.net/Nav/Wiip/
***OPENWII:*** www.openwii.org
***CHIIPI:*** chiip.descrambler.de/

## WWW.DIVINEO.IT

Ringraziamo per il supporto e le informazioni che ci ha fornito Divineo: il più grande distributore al mondo specializzato in videogame hacking e accessori per programmatori underground. Sul sito Divineo (www.divineo.it) è possibile trovare veramente tutto l'occorrente per potenziare la propria console e iniziare a scoprire il mondo underground. Si va dai kit di giraviti per aprire la propria console fino ai case trasparenti e alle ventole illuminate per Xbox360... navigando fra le pagine del sito anche i videogame hacker più esperti troveranno qualche novità nteressante.

## NOTE LEGALI:

GAMERS è contro la pirateria, e si oppone fermamente alla violazione di ogni aspetto della normativa vigente a tutela dei diritti degli autori. Utilizzare software copiato illegalmente e rom di cui non si possiede l'originale è illegale, e oltre a danneggiare i legittimi detentori dei diritti danneggia anche il processo di sviluppo di nuovo software e videogiochi. GAMERS invita i propri lettori ad acquistare sempre videogiochi originali; ciò spesso rappresenta, anche, un buon investimento in rapporto al valore che hanno raggiunto alcuni videogiochi del passato! Con riferimento alle disposizioni del D. Lgs. n. 68 del 2003 (che modifica l'art. 171-ter della legge n. 633 del 1941) e alla normativa vigente, Gamers è una rivista che, attraverso i propri articoli, non pubblicizza per la vendita o il noleggio, né presta servizi, che abbiano la prevalente finalità o l'uso commerciale di eludere misure di cui all'art. 102-quater ovvero siano principalmente progettati, prodotti, adattati o realizzati per rendere possibile o facilitare l'elusione di predette misure. GAMERS illustra modifiche, alle console, che siano UNICAMENTE finalizzate ad un utilizzo legittimo di tali apparecchiature informatiche (ad esempio: installazione di un sistema operativo libero, sfruttamento delle capacità multimediali).

## TRASFORMARE IL CAVO COMPOSITO DEL WII IN UN CAVO RGB:

Se non riuscite a trovare un cavo RGB per il vostro Wii oppure avete qualche ora libera e non sapete che fare Koda e i ragazzi di Nextrl hanno messo su un bel tutorial per convertire un normale cavo composito in uno RGB basato sul lavoro di Scorpius e Tak: due utenti del forum nfggames. Tutto quello che vi servirà, oltre al cavo originale, è un cavo scart completo, una resistenza da100 ohm, un po' di clips fermacarte di ferro, saldatore , stagno e... tanta pazienza! Se volete un cavo component ci sono le istruzioni anche per quello.

**www.nextrl.it/forum/index.php?showtopic=5196**
**www.nextrl.it/forum/index.php?showtopic=5555**

**Se siete bravi con il saldatore e non avete troppe pretese circa le caratteristiche del vostro programmatore di PIC potete visitare il sito: http://ezkits.illumicon.nl/en/picprog4.html dove troverete le informazioni necessarie per realizzare il vostro mini programmatore di PIC.**

## IDENTIFICARE LA VERSIONE DEL PROPRIO WII

**Non tutti i chip sono compatibili con tutte le versioni del Wii (o meglio del DVD controller utilizzato dal Wii) quindi è necessario identificare il numero seriale della propria console per poter capire quale controller monta (anche se in alcuni casi sarà comunque necessario aprire la console per essere certi del controller DVD installato). Per i modelli Europei sembra che il chip D2B sia stato introdotto durante la produzione fra LEH 1088XXXX e LEH 1097XXXX. Se il seriale del tuo Wii è inferiore a LEH 1088XXXX sei quasi certo di non avere il controller D2B montato sulla tua console. Se il tuo seriale è fra LEH 1088XXXX e LEH 1097XXXX hai circa il 50% delle possibilità che il controller sia un D2B. Questo problema verrà risolto nelle prossime settimane, ma per completezza abbiamo deciso comunque di pubblicare questo schema riassuntivo.**

### *GC2 - DMS or GC2R - D2A (Compatibile con tutti i mod)*

- LEH 100XXXXX
- LEH 101XXXXX
- LEH 102XXXXX
- LEH 103XXXXX
- LEH 104XXXXX
- LEH 105XXXXX
- LEH 106XXXXX
- LEH 107XXXXX
- LEH 108XXXXX
- LEH 10812XXX
- LEH 1085XXXX
- LEH 1089XXXX
- LEH 1091XXXX
- LEH 109128XX
- LEH 109166XX
- LEH 10979XXX

### *GC2R - D2B (non compatibile con tutti i mod chip)*

- LEH 10889XXX
- LEH 1089XXXX
- LEH 109225XX
- LEH 10924XXX
- LEH 1100XXXX
- LEH 1101XXXX
- LEH 1104XXXX

Se desiderate costruire un vostro modchip questa è l'ottima occasione per dotarvi di un programmatore di PIC. Ce ne sono moltissimi in rete sia va dai più economici copatibili con un solo tipo di PIC fino a capolavori come il Programmatore Willem PRO 2 - ZIF LPT USB che potete acquistare tramite Divineo. Con i programmatori più costosi si ha la tranquillità di poter programmare anche componenti che potrebbero rendersi utili in futuro. Noi ad esempio stiamo lavorando su un adattatore per collegare i joypad del Famicom al Wii ed è richiesta la programmazione di un ATMEGA8 quindi acquistando un programmatore completo siamo sicuri di non doverne acquistare o costruire uno differente nei prossimi mesi.

***Programmatore Willem PRO 2***
**Si tratta di un modello piuttosto completo di programmatore su Porta parallela che permette la programmazione di molti tipi differenti di componenti programmabili (PIC, AVR, Eeprom). Può essere collegato al PC tramite porta parallela e si può alimentare tramite un adattatore di rete esterno a 12V oppure utilizzando un cavo USB.**
**www.divineo.it**

HACKING:

# LEGGE... EMULAZIONE... HOMEBREW...

## PROBLEMATICHE LEGALI DEL CONSOLE HACKING

La modifica delle console, anche portatili, e l'utilizzo di giochi pensati per altre console, tramite emulatori, su apparecchiature diverse, anche della stessa casa produttrice, pongono alcuni problemi giuridici e alcuni problemi tecnici.
Il discorso giuridico non può che partire da un solo presupposto, che però è essenziale: il gioco utilizzato, ad esempio, in un emulatore, deve essere originale, ovvero legittimamente acquistato da chi si appresta ad effettuare qualsiasi tipo di operazione. Già vi è, quindi, un «difetto di legalità» quando si utilizzano ISO di giochi scaricate da Internet o delle quali si è entrati in possesso in altri modi a meno che tali ISO siano dichiarate e considerate, dalla stessa casa produttrice, come liberamente fruibili e utilizzabili (cosa molto rara, che avviene quasi sempre solo per i demo). Dalla premessa (un gioco originale) si passa quindi a una seconda operazione: il legittimo titolare di quel gioco lo «processa» tramite un software per ridurlo in un file che viene, poi, trasferito su un'altra console di proprietà, sempre, dello stesso soggetto. Tale console che riceve quel gioco o è già retro-compatibile (ovvero già predisposta per leggere e far funzionare quel gioco) oppure contiene un emulatore che crea un ambiente uguale a quello originario.
Ebbene, questa operazione, che può apparire pienamente legittima (il discorso che viene fatto è di solito il seguente: «le due console sono di mia proprietà, e anche il gioco lo è ed è originale») può invece comportare qualche problema di violazione delle condizioni contrattuali stabilite dal produttore del gioco o dal produttore della console, che vale la pena esporre in questa sede.
Dal punto di vista del produttore del gioco, può essere indicato in contratto che il gioco può essere usato solo su un tipo ben preciso di console, soprattutto nel caso in cui lo stesso gioco sia disponibile sul mercato per tutte le console in questione (si pensi a un gioco che esca per PSP, PS1, PS2 e PS3). In tal caso, chi compra il gioco si impegna a utilizzare il gioco secondo quelle modalità contrattuali: se non si ravvisasse, quindi, un reato, ci potrebbe essere comunque il rischio di un'azione civile di risarcimento per la violazione del contratto alla base della distribuzione del software.
Più delicata è, invece, la posizione, del produttore della console. Come è noto, è dai tempi dei primi modchip

che è sorta la questione su «cosa posso fare con la mia console», e il dibattito è ancora aperto. Tali considerazioni sono perfettamente valide anche per quelle modifiche, ad esempio della PSP, che non riguardano l'hardware ma che modificano la console con metodi software.
Ora, la questione, in pratica, può essere affrontata in due modi.
Il primo presuppone che, una volta acquistata la console, il proprietario abbia il diritto di farci ciò che vuole. Questo modo di pensare è molto vicino a come noi agiamo con riferimento ai tipici oggetti che acquistiamo nella «vita reale», si pensi alla possibilità di personalizzare o intervenire sull'automobile, sulla moto, su ogni oggetto che compriamo e paghiamo.
Se ragioniamo, quindi, partendo dal punto di vista che ciò che compriamo è nostro, e lo possiamo persino distruggere, allora il ragionamento conseguente è che alla nostra console possiamo apportare tutte le modifiche che vogliamo e che la legge espressamente non vieti.
Possiamo «doparla» con un nuovo chip, possiamo installarci un sistema operativo, possiamo scrivere ex novo il kernel, possiamo aprirla e personalizzarla. Possiamo, insomma, fare ciò che ci pare.
Il secondo modo di pensare è invece più restrittivo: non posso operare sulla console agendo con modalità che chiaramente sono volte ad aggirare limiti hardware e software che il produttore voleva espressamente stabilire (magari con finalità di prevenzione della pirateria) o con modalità che vanno a rivelare segreti, codice o informazioni che il produttore voleva mantenere nascoste o ad aggirare sistemi di protezione del diritto d'autore. Purtroppo la giurisprudenza italiana non ci viene molto incontro nel risolvere questo dubbio. Due decisioni, tutte e due del Tribunale di Bolzano, hanno infatti seguito entrambe le strade, alimentando ancora la confusione.
La prima sentenza, del 28 gennaio 2005, ha seguito una interpretazione «punitiva» e più restrittiva. In sintesi il giudice ha sostenuto che un soggetto che vendeva chip per modifica della PS2 (chip neo4) e offriva un servizio di modifica delle console ha dichiarato, durante l'interrogatorio, che la detenzione dei dispositivi elettronici sequestrati (i chip) era finalizzata a scopi leciti, e cioè principalmente per permettere la lettura della copia di back up, e che oltre a ciò la console poteva essere abilitata per l'utilizzo di software libero da diritti o di altre nazionalità e per la visione di album video-fotografici digitali.
Questa linea di difesa non ha funzionato granché, in quando il giudice ha invece interpretato l'azione di modifica della console come vera e propria elusione delle misure tecnologiche elaborate e adottate dalla casa produttrice Sony a protezione dei propri diritti di esclusiva sui giochi.
In particolare, per il giudice, l'utilizzo della console modificata al fine di leggere dischi d'importazione come, per esempio, quelli distribuiti dal produttore della console in aree geografiche diverse, non può essere considerato legittimo, poiché l'importazione extracomunitaria di videogiochi è vietata dalla legge sul diritto d'autore italiana.
Per quanto attiene all'asserito diritto dell'acquirente di un videogioco di farsi una copia di riserva (back up), il giudice rileva che tale facoltà è espressamente prevista per il solo software (art. 64 ter cpv. legge sul diritto d'autore), ma non per i videogiochi. Infine, per il giudice, emergerebbe in maniera chiara che il fine principale della modifica della console richiesta dai clienti ed attuata con l'inserimento del modchip è quello di consentire la lettura dei giochi masterizzati, cioè illegalmente riprodotti e venduti a costi del tutto competitivi rispetto a quelli dei giochi originali. Pertanto, una volta accertato che gli usi per i quali viene abilitata la console Playstation 2 in seguito all'utilizzo del modchip, sono per la maggioranza illeciti se ne trae la conseguenza che la detenzione degli stessi, la commercializzazione e l'utilizzo diretto costituiscano condotte penalmente rilevanti.
Sempre il Tribunale di Bolzano ha preso una decisione in senso opposto, il 20 dicembre 2005 (la potremmo definire più «liberale»), sostenendo alcuni principi interessanti che sono in un senso opposto a quelli appena illustrati.
In questa decisione, infatti, il modchip non viene considerato come destinato in via prevalente o principale alla elusione delle misure di protezione del diritto d'autore contenute nei supporti dei giochi.
La funzione primaria e prevalente del chip, per il giudice, non è quella di consentire l'uso di copie pirata, bensì di utilizzare la Playstation in tutte le sue potenzialità, in quanto il chip serve a leggere dischi di importazione, a leggere dischi prodotti da società diverse da quella che ha prodotto la Playstation, a leggere la copia di sicurezza del software che la legge italiana consente di procurarsi, a leggere supporti di contenuto diverso da quello originariamente previsto, ma sicuramente legali e a consentire in definitiva di sfruttare tutte le potenzialità della Playstation come computer.
Ultima questione su cui occorre soffermarsi, secondo il giudice, è connessa a tutte le problematiche sopra esaminate, è se il produttore di una macchina possa inibirne un uso diverso da quello da lui voluto, tenuto conto del noto principio civilistico che chi è proprietario di un bene può goderne nel modo più ampio ed esclusivo.
Per il magistrato, colui che acquista una Playstation, come ogni altro personal computer, può modificarla, in quanto proprietario, ampliandone le funzionalità. L'acquirente per legge, secondo il giudice, deve essere libero di disporre del bene nel modo più amplio ed esclusivo.
A quanto pare, quindi, una possibile soluzione può essere raggiunta, ad esempio, dedicando attenzione non tanto alla console ma al videogioco: la premessa da cui siamo partiti in questa veloce analisi (il videogioco deve comunque essere legittimamente acquistato) rende abbastanza facile comprendere, in quasi ogni occasione, se la situazione della quale ci troviamo in presenza sia conforme o meno a diritto. Da questo presupposto, la strada si divide, e ciò ci darà occasione per ulteriori considerazioni.

**Giovanni Ziccardi**
**www.ziccardi.org**

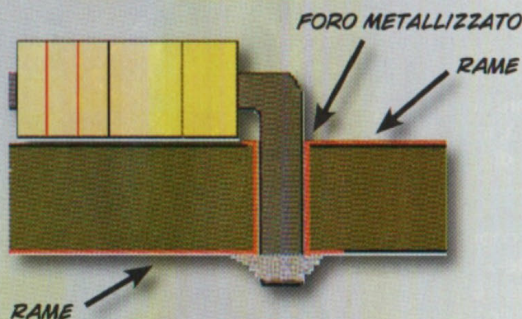
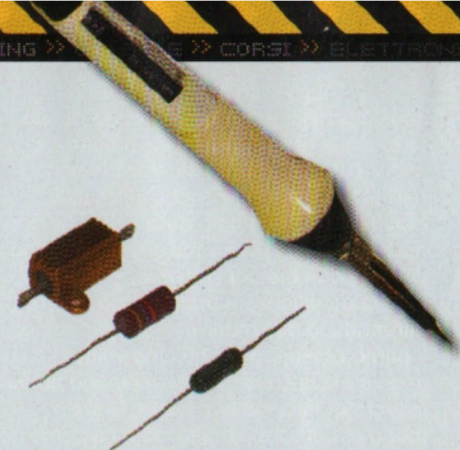
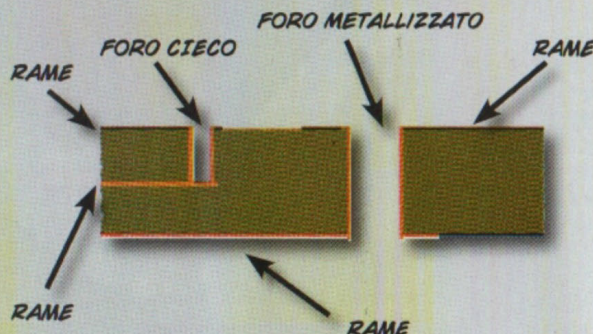
Testo e illustrazioni di Giampietro "Zingri"

# CORSO PRATICO DI ELETTRONICA

## IMPARIAMO LE NOZIONI FONDAMENTALI

**Nel nostro secondo appuntamento vedremo quali sono le principali regole per capire, realizzare e modificare correttamente un qualsiasi circuito elettronico composto da componenti comuni quali: diodi, resistenze, condensatori, transistor, circuiti integrati, etc.**

Un circuito stampato non è altro che una lastra di materiale isolante su cui viene depositata ed incollata a caldo una lastra di rame che può avere uno spessore che varia dai 10 ai 120 micron, dipende dal tipo di circuito che si andrà a realizzare.
Ne esistono diversi tipi, singola faccia, doppia faccia o multistrato, ed i materiali utilizzati per loro realizzazione possono essere la bachelite, o la vetronite (impasto con fibra di vetro)
- Per singola faccia si intende un circuito stampato che riporta le piste di rame su una sola faccia, sulla quale verranno poi eseguite le saldature dei componenti.

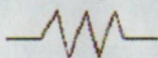
- I circuiti a doppia faccia hanno le piste di rame su entrambe le facce, alcune delle piste presenti su una faccia possono essere interconnesse con altre della faccia opposta mediante fori metallizzati, generalmente questi tipi di circuito stampato vengono utilizzati per progetti complessi e per ridurre gli ingombri del circuito stesso.

- I circuiti multistrato sono composti da tre o più strati di rame, e consentono un elevata integrazione di componenti.
Per la connessione delle varie piste di rame distribuite nei vari strati vengono utilizzate due tecniche, quella passante, vista nei circuiti a doppia faccia, e quella con i fori ciechi, che attraversano il circuito stampato fino al raggiungimento della pista da connettere.

ECCO ALCUNI ESEMPI DEI VARI TIPI DI RESISTENZE UTILIZZATE NEI CIRCUITI ELETTRONICI.

| COLORE | Valore | 1° anello | 2° anello | 3° anello | 4° anello |
|---|---|---|---|---|---|
| Nero | 0 | | | | |
| Marrone | 1 | | | 1 | 1% |
| Rosso | 2 | | | 10 | 2% |
| Arancio | 3 | | | 100 | |
| Giallo | 4 | | | 1.000 | |
| Verde | 5 | | | 10.000 | 0,5% |
| Blu | 6 | | | 100.000 | 0,25% |
| Viola 0,1% | 7 | | | | 0,1% |
| Grigio | 8 | | | | 0,05% |
| Bianco | 9 | | | | |
| Neutro | | | | | 20% |
| Argento | | | | 0,01 | 10% |
| | | | | 0.1 | 5% |
| Colore | Valore | Cifra | Cifra | Moltiplicazione | Tolleranza |

| COLORE | Valore | 1° anello | 2° anello | 3° anello | 4°anello | 5°anello |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Nero | 0 | | | | | |
| Marrone | 1 | | | | 1 | 1% |
| Rosso | 2 | | | | 10 | 2% |
| Arancio | 3 | | | | 100 | |
| Giallo | 4 | | | | 1.000 | |
| Verde | 5 | | | | 10.000 | 0,5% |
| Blu | 6 | | | | 100.000 | 0,25% |
| Viola | 7 | | | | 1.000.000 | 0,1% |
| Grigio | 8 | | | | | 0,05% |
| Bianco | 9 | | | | | |
| Neutro | | | | | | 20% |
| Argento | | | | | 0,01 | 10% |
| Oro | | | | | 0,1 | 5% |
| Colore | Valore | Cifra | Cifra | Cifra | Moltiplicazione | Tolleranza |

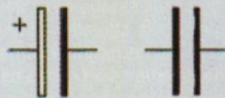
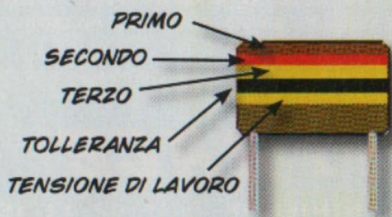
Capire il funzionamento dei componenti elettronici ed imparare a riconoscerli è fondamentale per poter procedere alla realizzazione di un circuito elettronico.
Esistono, infatti, dei codici internazionali dei colori che permettono di stabilire i valori di resistenze , condensatori, ed induttanze.
Non tutti i componenti riportano il loro valore attraverso i colori, ma vengono utilizzati anche numeri e lettere, niente paura poiché anche in questo caso ci si aiuta con delle tabelle standard che riportano tutti i valori dei componenti presenti in commercio
In alcuni circuiti stampati già realizzati potremmo vedere anche la serigrafia dei componenti in grandezza naturale e serve per facilitarne il corretto posizionamento, nonché il riconoscimento in quanto le lettere ed i numeri presenti sulla serigrafia corrispondono a quelli presenti sullo schema elettrico.
Prima di iniziare il montaggio occorre effettuare un controllo accurato dei componenti, identificando uno ad uno gli stessi.

### RESISTENZE

Per quanto riguarda l'identificazione delle resistenze è necessario fare riferimento alle tabella della pagina precedente.
La Resistenza è un componente elettronico passivo, viene utilizzato per limitare la corrente verso altri componenti elettronici.
Il simbolo elettrico della resistenza è il seguente

L'unità di misura della resistenza è espressa in Ohm.
Esistono anche resistenze con un sesto anello colorato che sta ad indicare il coefficiente di temperatura .
Nelle tabelle della pagina precedente sono indicati i valori standard delle resistenze in commercio
Ovviamente questi valori devono essere moltiplicati con il valore presente nella 3° o 4° banda, cioè x1,x10,x100,x1000,..... fino a x1.000.000.
Ecco alcuni esempi:
**100 Ohm = Marrone Nero Marrone ; 22 K Ohm = 22000 Ohm = Rosso Rosso Arancione**
**10K Ohm = 10000 Ohm = Marrone Nero Arancione ; 470 Ohm = Giallo Viola Marrone**
**1000 Ohm = Marrone Nero Rosso.**

Le cose si complicano un pochino con i condensatori in quanto possono utilizzare sia il codice dei colori che i numeri e cifre.

### CONDENSATORI

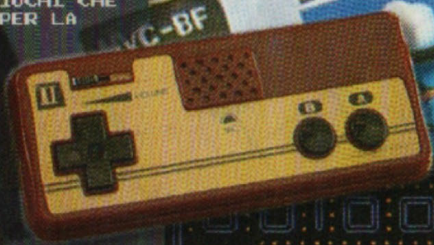
I Condensatori sono componenti elettronici passivi e vengono utilizzati in molte applicazioni per eseguire dei filtri di segnale, per stabilizzare la tensione, negli oscillatori ,ecc.

L'unità di misura del condensatore è il Farad.

Le unità di misura comunemente usate sono le seguenti: uF (micro Farad), nF (nano Farad), pF (pico Farad); la relazione tra queste unità di misura è la seguente: 1 uF = 1000 nF, 1 nF = 1000 pF. I tipi di condensatori comunemente usati sono: Elettrolitici il cui valore è espresso in uF (micro Farad), ed è riportato in questa unità su di essi es.: 1uF, 2,2uF, 100uF, in alcuni casi la lettera F è omessa. Ceramici Poliestere e Multistrato a seconda della provenienza Europea o Asiatica il valore può essere espresso in uF, nF, pF, di seguito ci sono una serie di esempi: La lettera P in genere indica un valore in pico Farad (pF), se questa però è messa prima di un numero o in mezzo a due numeri rappresenta una virgla vale a dire: p5 p8 sono condensatori da 0,5pF 0,8pF, 4p7 e 8p2 sono condensatori da 4,7pF e 8,2pF in alcuni casi la p è sostituita direttamente dalla virgola. La lettera n in genere indica il valore in nano Farad (nF), anche in questo caso però a seconda di dove è posta rispetto al numero stampato sul condensatore assume i seguenti significati: n10, n22, n47 sono condensatori da 0,1 - 0,22 - 0,47 nanoFarad cioè 100pF, 220pF, 470pF; mentre le diciture 1n,3n3, 5n6, 10n, 47n corrispondono a condensatori da 1nF, 3,3nF, 5,6nF, 10nF, 47nf. Un altro sistema è quello di far precedere il valore da una virgola ed alcuni zeri ,1 - ,01 - ,001 - ,0001 da leggersi 0,1uF, 0,01uF, 0,001uF, 0,0001uF o più semplicemente 100nF, 10nF, 1nF, e 0,1nF = 100pF. Vi è infine il codice delle tre cifre in cui l'ultima indica quanti zeri occorre conteggiare dopo i primi due numeri perciò i valori di 220, 271, 472, 393, 104 vanno intesi come 22pF, 270pF, 4700pF = 4,7nF, 39000pF =39nF, 100000pF = 100nF.
I vari componenti, salvo che non sia diversamente specificato, vanno normalmente montati aderenti alla basetta facendo passare i relativi terminali attraverso i fori della basetta stessa.
Se i terminali sono disposti sullo stesso asse del corpo del componente, come nel caso delle resistenze e dei condensatori elettrolitici, occorre piegarli ad angolo retto ad alla giusta distanza perchè possano attraversare agevolmente i fori. Per quanto riguarda i transistors è opportuno che il corpo degli stessi stia ad una distanza di 4 - 5 mm massimi dalla basetta. Per i circuiti integrati occorre fare attenzione alla tacca o al riferimento (a volte un pallino), riportato sugli stessi e farlo coincidere con il riferimento riportato sulla serigrafia (se manca la serigrafia sullo schema del progetto); quasi sempre si utilizza uno zoccolo che funge da sede per il circuito integrato onde evitare la saldatura diretta sulla piastra, che comporterebbe un eccessivo riscaldamento del componente danneggiandolo o compromettendone il funzionamento.
Nel montaggio dei componenti polarizzati (condensatori elettrolitici, diodi, transistor, ecc.), si dovrà avere la massima cura, di inserirli rispettando la corretta polarità, come indicato sul componente stesso e sulla serigrafia o sullo schema.
Qualora alcuni componenti di potenza (transistor, diodi scr triac ecc.), richiedano l'uso di un'aletta di raffreddamento è indispensabile frapporre tra dissipatore e componente un sottile strato di grasso al silicone (pasta termoconduttiva), onde assicurare l'ottima conducibilità termica tra le superfici di contatto.
Ogni circuito ha una propria sequenza di montaggio allo scopo di agevolare le operazioni di saldatura, partendo quindi dai componenti con il profilo più basso (resistenze e diodi).

*Continua sul prossimo numero*

RETROGAME:

# FAMICOM (NES) 1984

## LA CONSOLE NINTENDO 8BIT

NEL PRECEDENTE NUMERO DI GAMERS ABBIAMO PRESENTATO I GIOCHI PER FAMICOM/NES DAL LANCIO DELLA CONSOLE AVVENUTO NEL 1983. IN QUESTE PAGINE TROVERETE I GIOCHI CHE COMPLETANO LE USCITE DEL 1984 PER LA CONSOLE NINTENDO.

## 21. PAC-MAN

PRODUTTORE: NAMCO DATA: 02/11/1984 GENERE: ACTION
PREZZO: 4.500 YEN

Chi non conosce **Pac-Man**?! Questo è sicuramente l'arcade game più famoso del mondo. Abbiamo un simpatico protagonista giallo (lo spunto per la sua creazione è arrivato da una pizza a cui era stata tagliata una fetta!) che deve mangiare tutte le pillole presenti nel quadro, stando attento ai 4 fantasmini che vogliono ucciderlo. I controlli sono molto semplici visto che si utilizza solo la croce direzionale e se si riesce a mangiare una pillola di energia, per un determinato arco di tempo non dobbiamo aver paura dei fantasmini, bensì utilizzare questo tempo per andare a mangiarli. Durante l'effetto della "power pill" i fantasmini diventano blu e cominciano a fuggire creando una sorta di pausa comica in mezzo all'effetto "droga" che questo gioco procurava per il suo divertimento. Un aspetto che non si nota subito è quello della diversità di "carattere" dei quattro fantasmini: Akabei (dalla parola giapponese "aka" ovvero "rosso") conosciuta anche con il nome Blinky, Pinky (dall'inglese "pink" ovvero "rosa"), Aosuke (dalla parola giapponese "ao" ovvero "blu") o Inki, e Guzuta (dal giapponese "gu" ovvero "stupido") o Clyde. C'è quello che se ne sta buono, ogni tanto si muove, ma fondamentalmente legge i movimenti di Pac-man e lo aspetta. E c'è anche quello che invece non sta mai fermo e continua a girare come una trottola per tutto il quadro. Dunque è necessaria una tattica che prenda in considerazione le differenti caratteristiche dei nemici. Insomma, un gioco semplice ma divertentissimo che ha ottenuto un tale successo da permettere anche la produzione di numerosissimi gadgets, spinoff, cartoni animati e brani musicali (leggendaria è la versione techno della colonna sonora realizzata da Aphex Twin nel 1992 sotto lo pseudonimo di "Power Pill").

RECORD MONDIALE: 766.300

## 22. F1 RACE

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 02/11/1984
GENERE: RACING PREZZO: 4.500 YEN

Basta che il giocatore prema il pulsante "A" che l'automobile inizia il suo percorso in strada... Il primo racing game nella storia del Famicom! L'obiettivo è quello di terminare il giro in pista entro l'arco di tempo prestabilito. Un sistema semplice, che però ti cattura sul serio. Anche se è presente il pulsante dei freni, il suo utilizzo non è quasi necessario. Una volta raggiunti i 416km orari l'automobile attiva il turbo e con la velocità sale anche la tensione... tanto quanto basta per far venire voglia di provarci e riprovarci ancora!

## 23. MAPPY LAND

PRODUTTORE: NANCO DATA: 14/11/1984
GENERE: PLATFORM PREZZO: 4.500 YEN

Un action game in cui **Mappy** il nuovo agente di polizia deve andare a riprendere gli oggetti rubati dagli Nya-muko. All'interno della villa di questi ladri si sale ai piani superiori non attraverso comode scalette, bensì con l'aiuto dei trampolini. Gli attacchi vengono effettuati con le porte, a seconda di dove si trova il nemico, si apre o si chiude la porta vicina a lui. La soddisfazione che si prova quando si riesce a sconfiggere tutti gli Nya-muko presenti nel quadro è indescrivibile. Ma non si può cantare vittoria, perché continuano ad uscirne fuori degli altri... Attenzione anche ai trampolini che possono essere utilizzati per un limitato numero di volte e che quando diventano rossi possono andare giù e far cadere il nostro simpatico Mappy!

RECORD MONDIALE: 341.470

## 24. URBAN CHAMPION

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 14/11/1984
GENERE: ACTION PREZZO: 4.500 YEN

Wii

Un concept che probabilmente non si trova più nei giochi di adesso. Un gioco picchiaduro ambientato per strada. La storia è questa: due tipi si incontrano nel bel mezzo della strada ed iniziano a litigare, finendo a fare a botte. Non ci sono salti, non ci sono combo, ma semplicemente scazzottate tra due passanti. Ogni tanto, per spezzare la tensione del gioco, passa una volante della polizia ed è divertente quando i due lottatori si accorgono della presenza di quest'auto! I due si separano e si mettono a fischiettare facendo i vaghi. Anche la musica di sottofondo merita un elogio e consigliamo di non giocare in modalità mute!

## 25. CLU CLU LAND

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 22/11/1984
GENERE: ACTION PREZZO: 4.500 YEN

Un action game da considerare originale sia per i suoi aspetti positivi che negativi. Il gioco in se' è semplice, abbiamo Gruppy che deve raccogliere tutte le monete sparse per il labirinto, una volta raccolte tutte, si passa al livello successivo. E fino a qui non ci sono problemi, la modalità del gioco è semplice. Il problema è che questo Gruppy sa solo avanzare, ed oltre alla velocità a dir poco assurda, non si ferma mai! L'unico modo per respirare è metterlo all'angolo e farlo girare su se stesso senza fine. E qui si incontra la difficoltà successiva, ovvero quella di premere la croce direzionale quando si trova con il muso rivolto verso la direzione che si vuole prendere. È vero che non è un gioco semplice e che a volte è un po' frustrante, ma è anche vero che una volta dominato è tutto un crescendo di divertimento!

## 26. EXCITE BIKE

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 30/11/1984
GENERE: RACING PREZZO: 5.500 YEN

Wii

Proprio come recita il titolo, in questo gioco della Nintendo si guida una moto da cross. Anche se all'inizio potrebbe sembrare abbastanza semplice giocarci, appena si prende in mano il comando è necessaria una concentrazione tale da permettere di controllare prima di tutto la direzione del mezzo, seguita subito dopo dall'intensità con cui si spinge l'accelleratore per poi giungere al controllo del peso della moto quando effettua i salti. Tra questi aspetti, quello che è risultato più complicato da imparare è stato l'uso dell'accelleratore. Se si continua imperterriti a premere il pulsante si raggiunge in un batter d'occhio il surriscaldamento che impedisce, di conseguenza, di effettuare il salto. Purtroppo le vendite non hanno raggiunto il livello che questo gioco meritava per il divertimento che assicurava ai videogiocatori.

## 27. XEVIOUS

Wii

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 08/12/1984
GENERE: SHOOTING PREZZO: 4.500 YEN

Dopo il grande successo ottenuto nelle sale giochi, nel 1984 ecco la versione Famicom di questo shooting game dal nuovo stile.
Ai tempi, gli sparatutto avevano come ambientazione lo spazio, ma in Xevious lo scenario cambia e dal cielo si passa alla terra. Con il mare, il deserto e ampi spazi verdi disegnati con cura era prevedibile che avrebbe attirato l'attenzione, ma la caratteristica principale che rendeva questo gioco una vera novità era la differenza delle armi disponibili.
Si tratta sempre di uno shooting game a scorrimento, in cui però ci sono due tipologie di armi, una che spara ai nemici in cielo e l'altra a quelli sul terreno. Tutti gli appassionati hanno acquistato il gioco versione Famicom e le vendite sono state sorprendenti. Certo, non c'è stato il boom di SuperMario ma possiamo affermare con sicurezza che Xevious ha sicuramente contribuito alla diffusione del Famicom nelle case giapponesi. Un altro aspetto importante è la cura nei dettagli della storia di questo gioco, talmente accurata e originale che ne è stato pubblicato addirittura un racconto. Anche la colonna sonora ha avuto il suo successo, ma risentendola oggi possiamo attribuirlo al nome che il gioco si era fatto piuttosto che alla reale qualità del suono (ndr anche se i campionamenti si adattano perfettamente ai vari remix che sono stati prodotti in questi anni da DJ giapponesi come "Sharpnel" www.sharpnel.com). Negli ultimi anni Xevious è apparso in numerose retrocompilation della serie "Namco Museum", è disponibile su Virtual Console, si può giocare nella sequenza d'apertura di Ridge Racer 7 su Playstation 3 e si può sbloccare una versione completa collezionando tutte le medaglie d'argento su Starfox Assault per GameCube.

RECORD MONDIALE: 250.590

RETROGAME:

# PC ENGINE (TURBOGRAFX)

## LA CONSOLE NEC A 8BIT

IL PC-ENGINE DELLA NEC, CHE IN AMERICA ERA CHIAMATO TURBO GRAFIX16, E' USCITO IN GIAPPONE IL 30 OTTOBRE 1987, PER POI ESSERE LANCIATO UFFICIALMENTE NELL'AGOSTO DEL 1989 NEGLI USA. IL PC-ENGINE E'UN SISTEMA 8-BIT CON UN CHIP GRAFICO CAPACE DI VISUALIZZARE 482 COLORI ALLA VOLTA.

### PC ENGINE (NEC)

Sulla scia del successo della console lanciata dalla Nintendo nel 1983 molte altre case di elettronica tentarono di imitare il "FAMICOM" (Family Computer). Tra queste anche la celebre NEC Home Electronics fece uscire sul mercato quella che diventerà una pietra miliare delle console: **PC-Engine** (nota anche con l'abbreviazione di PCE). Era il 30 Ottobre del 1987. Cercando di raggiungere lo stesso successo della casa rivale Nintendo, la NEC si avvalse della collaborazione della nota casa di Hardware HUDSON, che assemblò non solo molti dei processori che costituivano il corpo dell'elaboratore, ma firmò anche la maggior parte dei giochi.

Il PC-Engine è basato sul processore CPU da 8bit 6502 della Mos-Tecnology. Nonostante PCE fosse un semplice 8bit, l'altissima risoluzione e potenza grafica che gli avevano conferito grazie all'utilizzo del Chipset di ultima generazione HUC62 (meglio conosciuto come C62 System), prodotto dalla Hudson nel 1987 che aveva incorporato il sofisticato sistema SPRITE che consentiva di leggere ad altissima velocità le immagini più piccole di oggetti e di personaggi rendendoli ad un'altissima definizione per l'epoca, aveva fatto sì che il PCE 8bit anticipasse i tempi e fosse paragonato ad una macchina a 16bit!

Le innovazioni non si limitarono solo al processore CPU, bensì interessarono anche il sistema di memoria: fino a quel momento il sistema DRAM era quello più usato, ma la possibilità di un calo di energia e della conseguente perdita dei dati registrati lo rendevano un sistema ad alto rischio (ndr ma sarà vero?!); così per il PCE si pensò di ricorrere al sistema CPU CACHE, allo scopo di ridurre maggiormente il tempo medio di accesso alla memoria: si tratta di un tipo di memoria piccola, ma molto veloce, che mantiene copie dei dati ai quali si fa più frequentemente accesso nella memoria principale.Sicuramente il successo del PCE è legato sia al suo sistema hardware che software. Come per il Famicom della Nintendo, anche PC-Engine inizialmente utilizzava delle cartucce (Hu-Card) per poi passare nel 1990 ad utilizzare il primo sistema di CD-Rom chiamato PC-Engine CD-Rom² (nella prima versione).

### 1. SHANGAI — 1987

PRODUTTORE: HUDSON DATA: 30/10/1987 GENERE: ROMPICAPO
PREZZO: 4.500 YEN

La prima cartuccia d'esordio per PC-Engine è firmata Hudson ed è destinata a diventare icona dei PUZZLE GAME: **Shanghai!** Quanti di voi non conoscono questo affascinante rompicapo? Quanti retrogamer non hanno mai provato questo solitario? Nato negli USA dalla casa Activision, uscì per la prima volta sul mercato nel 1986 in versione Macintosh. Ma fu solo nel 1987, grazie alla Hu-Card per PC-Engine, che questo gioco entra nella storia dei Puzzle Game! Su di una scacchiera sono collocate 144 pedine di vario genere (stagioni, fiori, numeri come nel Mahjong), una sopra l'altra a formare una piramide. Scopo del gioco è quello di accoppiare due tasselli dello stesso genere o dello stesso numero per liberare via via i tasselli nascosti fino a toglierli tutti. Fate attenzione: si possono selezionare solo le pedine che hanno almeno due lati liberi!

### 2. BIKKURIMAN WORLD

PRODUTTORE: HUDSON DATA: 30/10/1987 GENERE: PLATFORM
PREZZO: 4.500 YEN

Bikkuriman World merita sicuramente un posto tra le più note Hu-Card per PC-Engine firmate Hudson. La sua popolarità sta nell'aver riproposto il noto "Wonder Boy in Mosterland" che Sega e Weston avevano fatto uscire in versione arcade sempre nel 1987. La cartuccia ripropone quasi fedelmente il gioco originale: le armi dei nemici sono le stesse e sono riproposti fedelmente gli stessi serpenti e pipistrelli che infestavano i quadri di "Wonder Boy in Mosterland"! Ma in questa nuova versione "familiare" è il personaggio protagonista a cambiare! Il nostro BIKKURIMAN! Zeus gli ordina di andare alla ricerca di BLACK ZEUS e di sconfiggerlo. Il nostro eroe prosegue il gioco aumentando di livello man mano che acquista degli armamenti sempre più potenti. Il suo più grande nemico è però il tempo! Ad aiutarci ci sono le varie clessidre sparse lungo il cammino.

### 3. THE KUNG FU

PRODUTTORE: HUDSON DATA: 21/11/1987 GENERE: ACTION
PREZZO: 4.500 YEN

Tra le prime cartucce PCE fa la sua comparsa anche uno dei primi fighting Game: "The Kung Fu". Il nostro eroe Wan deve salvare le sorti della nobile arte del Kung Fu minacciata da un oscuro signore che si è impossessato della roccaforte di una scuola di arti marziali più note al mondo. Il gioco si sviluppa in 4 stages ognuno dei quali suddiviso in 3 parti dove compaiono mano mano nemici sempre più potenti che Wan deve cercare di fronteggiare a calci, pugni e acrobatici salti!

Non ci sono combo o grandi varianti di tecniche di combattimento, ma se si pensa che si tratta di uno dei primi esempi di Action-fighting game lo sforzo è apprezzabile: oltretutto era la prima volta che comparivano dei personaggi con misure così realistiche, questa fu un'innovazione che colpì molto il pubblico adolescenziale dell'epoca!

## 4. KATOCHAN KENCHAN

PRODUTTORE: HUDSON DATA: 30/11/1987 GENERE: ACTION
PREZZO: 4.500 YEN

Stanlio ed Olio? Ancora meglio! Sono gli irresistibili Katochan e Kenchan, protagonisti dell'esilarante action game della Hudson che ha permesso di giocare con la dilagante simpatia dei due comici nipponici più famosi del piccolo schermo degli anni '80. 6 quadri suddivisi in 4 aree in ognuna delle quali il player selezionato dovrà fronteggiare vari nemici a calci, a pestate di piedi e a... puzzette! (totalmente censurate nella versione per gli USA dove uccidere va bene ma non scoreggiare!) Che vedono aumentare il loro raggio d'azione grazie ai vari item che troviamo sparsi qua e là. L'alto grado di difficoltà e la presenza di spazi-extra posti al di sopra delle nuvole lo rendono simile al celebre "Super Mario Brothers", ma le travolgenti gag a cui assistiamo compiute dai due beniami ben evidenziano l'originalità di una delle Hu-card più amate dal pubblico giapponese del PC-Engine.

## 5. VICTORY RUN

RECORD MONDIALE: 999,800

PRODUTTORE: HUDSON DATA: 28/12/1987
GENERE: GUIDA PREZZO: 4.500 YEN

A chiudere il primo anno dei giochi PCE non poteva mancare un'appassionante gara di rally in puro stile PCE! 8 special stages a garantire una sempre più difficile prova di resistenza! Per rendere il tutto più simile ad una vera gara di rally si possono scegliere non solo i veicoli (sia con cambio manuale che automatico) ma anche, e qui sta la difficoltà del gioco, i pezzi di ricambio delle parti che facilmente si logorano durante una gara di rally in particolari condizioni del terreno! Il tempo anche stavolta fa da sovrano! Una corsa contro il tempo per classificarsi nel rank finale e sperare di vincere il circuito! Basato sul vero "Gran Premio Rally Paris-Dakar" ha conquistato il pubblico per essere un gioco che è riuscito a mantenere inalterato lo spirito d'avventura e tutte le difficoltà di un vero rally (a 8 bit)!

## 6. NECROMANCER 1988

PRODUTTORE: HUDSON DATA: 22/1/88
GENERE: RPG PREZZO: 4.500 YEN

Ad aprire il nuovo anno di giochi per PCE è un nuovo genere ancora inedito per la console NEC, un vero e proprio RPG firmato HUDSON: **Jyasyouken Necromancer**.
Questo titolo ha fatto molto scalpore al momento dell'uscita: date le sue tinte noir e macabre: nella pubblicità in TV era addirittura sconsigliato di giocare da soli nel cuore della notte! I nomi dei personaggi sono presi dal romanzo di Howard Phillips Lovecraft, "Chtulhu Mythos", su cui è basato il gioco.
La trama è semplice: il malvagio dio malefico, Azathos, si è risvegliato e noi, nelle vesti dell'eroe del gioco, siamo stati incaricati di andare alla ricerca della spada sacra Necromancer capace di sigillare nuovamente il Male.
La dinamica del gioco rispetta i canoni odierni di un RPG! Non c'è niente di scontato e la riuscita della partita è resa ancora più difficile dalla scelta della strada da intraprendere all'interno delle grotte! Solo una porterà al completamento della missione e alla vittoria del Bene sul Male!

## 7. YOUKAI DOUCHU

PRODUTTORE: NAMCO DATA: 5/2/1988
GENERE: ACTION PREZZO: 4.900 YEN

Il nuovo action game per PCE stavolta è firmato Namco e nasce dall'esigenza di emulare il successo Arcade uscito nel 1986, "The Return of Ishtar", che aveva spopolato per una sua inconsueta caratteristica: obiettivo del gioco era quello di azzerare il proprio score anziché aumentarlo!! La versione PCE del'88 è nota come "Shadow Land" e come il suo precedessore Arcade vede al suo interno nuovi espedienti fino ad allora sconosciuti tesi a colpire il pubblico dell'home entertainment, primo fra tutti, la possibilità di avere diversi finali a seconda delle "mosse" fatte durante il viaggio di Tarusuke.

# 8. R-TYPE

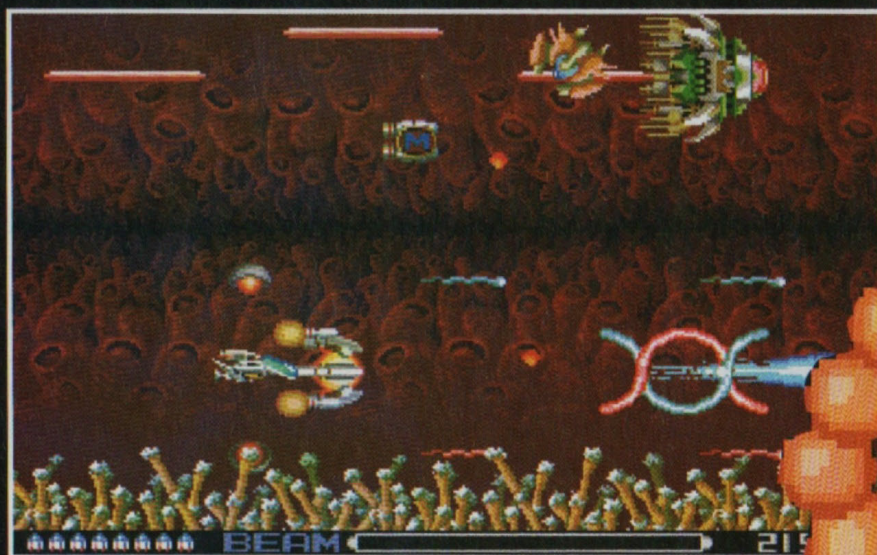
PRODUTTORE: IREM CORP DATA: 25/3/1988
GENERE: SHOOTING PREZZO: 4.900YEN

PUNTO DEBOLE

Quando si parla di sparatutto è sempre buona regola menzionare R-Type di Irem, in quanto fautore di svariati elementi inediti nel panorama degli shoot'em up in orizzontale: sulla estremità della navicella (chiamata R-9a "Arrowhead") era applicato un pod magnetico, capace di assorbire i colpi avversari e di sganciarsi, all'occorrenza, per attaccare direttamente i nemici e distruggere preventivamente le basi nemiche più insidiose. Graficamente era all'avanguardia, per i tempi, e proponeva effetti quali esplosioni e raggi luminosi davvero originali; R-Type possedeva una giocabilità eccelsa, solo apparentemente ostica, che estrinsecava il meglio nella progressione dei livelli, non troppo astrusa e gratificante nel sistema di controllo. Il virtuosismo grafico più evidente sta design dei mostri, tanto dettagliato quanto impressionante nella particolarità delle loro fattezze: un cuore gigante che espelle dei serpenti dai suoi ventricoli, un mostro simile all'Alien cinematografico ed altre complesse composizioni biologiche daranno adito alle fascinose ambientazioni. La guerra interstellare che R-Type simulava a video può rientrare tra i canoni dello sparatutto bidimensionale di quel periodo, ma non concede la retorica del sistema, evolutosi con graduale nichilismo grafico a partire da Nemesis, passando per Delta con soluzioni didascaliche molto spesso similari. Che il Delta di Stavros Fasoulas sia stato il progenitore meccanico della giocabilità, mimetica, degli shoot'em up, e che Gradius fosse molto divertente non si discute. Ma R-Type non era "solo" divertente, lui agiva in contemplazione, con una metafora dello sparatutto inteso come evoluzione dei sistemi bellici, degli spari multipli, di una neo-ideologia belligerante (relegata all'intrattenimento) che ripiegasse nella fantascienza di genere. Nello stesso anno la nuova console della Nec, Il PC Engine, avrebbe esasperato tale concezione portando anche la migliore conversione in assoluto di R-Type. Su PC-Engine o in arcade, intraprendere una partita allo sparatutto Irem significava imbarcarsi in una impresa maniacale. Ci esprimiamo altresì in favore di una giocabilità soggettiva, che nella rigidità dei canoni arcade lascia al giocatore la facoltà di scoprire il modo di attraversare indenni le zone più aspre del quarto livello. R-Type è molto difficile in situazioni di scarsezza dell'arsenale, perchè se si perdono pod e armi aggiuntive si può anche dire addio alla baracca volante. Vi è da dire che, grazie all'adattamento postumo per Playstation (R-Types), venne introdotto un sistema di salvataggio della posizione proprio per facilitare la vita alle "nuove" generazioni di videoplayers. Questo capolavoro è disponibile su Virtual Console e, per una volta siamo più fortunati dei giapponesi infatti è possibile scaricare la versione USA che contiene tutti gli 8 livelli originali mentre R-Type gaipponese era diviso su due card separate e quindi sono necessari due download differenti (R-Type I e R-Type II).

RECORD MONDIALE: 999.800

PUNTO DEBOLE

irem
PUNTO DEBOLE
PUNTO DEBOLE

RETROGAME:

# SEGA MEGA DRIVE

## LA CONSOLE 16BIT SEGA

IL MEGADRIVE E' LA CONSOLE SEGA AD AVER RISCOSSO IL MAGGIOR SUCCESSO DI VENDITE. IL PUNTO DI FORZA DI QUESTA CONSOLE ERA IL CATALOGO DI GIOCHI RICCO DI CONVERSIONI, PIU' O MENO RIUSCITE, DEI PIU' FAMOSI ARCADE PRODOTTI DALLA SEGA.

### MEGADRIVE

Il 19 ottobre 1988 l'universo dell'intrattenimento dei videogiochi domestici assiste ad una vera e propria rivoluzione: Sega lancia sul mercato il "Mega Drive", battendo sul tempo di ben due anni il "Super Famicom" della Nintendo. In cambio di 21.000 yen in molti quel giorno portarono a casa un pezzo di storia del videogame. Una scritta dorata in stampatello nel bel mezzo della console ci dichiara la portata di questa rivoluzione e firma l'entrata del "Mega Drive" in quello che sarà il pantheon delle console della cosiddetta quarta generazione, ovvero l'era del 16-bit, accanto ad altri colossi passati e futuri quali "NEC PC Engine" (prima console di questa generazione, lanciata quasi esattamente un anno prima del "Mega Drive"), "SNK Neo Geo" e ovviamente lo storico rivale "Nintendo Super Famicom".
Una scheda tecnica coi fiocchi e un paio di titoli davvero azzeccati bastano per sciogliere i freni e partire alla conquista del mondo: il mercato maggiormente favorevole è chiaramente quello del Nord America, dove il "Sega Genesis", così rinominato per il debutto oltremare, fece la sua comparsa nei negozi di New York e Los Angeles il 14 agosto 1989 per l'invitante cifra di 199 dollari (poi diventati 129 poco dopo). Il 30 novembre dell'anno seguente vede l'Europa unirsi a questa sfrenata corsa per il "Mega Drive", e 30'000 unità della prima spedizione europea destinate alla Gran Bretagna andarono immediatamente a ruba nei migliori negozi di giocattoli e di elettronica. C'è ancora molto da dire su questa magnifica console che ha sicuramente segnato l'infanzia di molti di noi, e se ne volete sapere di più non perdete i prossimi numeri di GAMERS, potreste scoprire delle divertenti chicche sulla storica console war fra "Mega Drive" e "Super Famicom" (sapevate della tavoletta grafica della Sega?)!

## 1988

## 1. SPACE HARRIER II

PRODUTTORE: SEGA DATA: 29/10/1988 GENERE: SHOOTING
PREZZO: 5.800 YEN

La primavera delle console a 8 bit si era prolungata per quasi un decennio, ed è proprio al culmine di questa epoca che la Sega annunciava una nuova era di evoluzione, suggellata da quella scritta dorata a rappresentanza della demarcazione tra passato e futuro. L'eredità del primo "**Space Harrier**", titolo di enorme successo, era grande. Forse è per questo che la nuova sfida lanciata da Sega fu per certi versi un flop. Il punto forte di "Space Harrier", i boss dagli enormi corpi serpeggianti, stimati per i movimenti fluidi e scenografici, erano stati totalmente cancellati. Insomma non all'altezza del gioco originale, questo è sicuro, ma è anche vero che confrontato con altri videogiochi ad uso domestico "**Space Harrier II**" vantava uno scrolling pseudo-3D molto scorrevole ed un sound del generatore FM niente male.

RECORD MONDIALE: 30.721.000

## 2. SUPER THUNDER BLADE

PRODUTTORE: SEGA DATA: 29/10/1988 GENERE: SHOOTING
PREZZO: 5.800 YEN

Secondo launch title del Mega Drive assieme a "Space Harrier II", "**Super Thunder Blade**" è uno shooting game che alterna top views a scene pseudo-3D. Paragonato al "Thunder Blade" per Mark III l'immagine è decisamente più nitida e definita, ma i limiti dell'hardware di questa prima fase si fanno notare in una rigidità nella gestione delle scene 3D. Non tutti sanno che la produzione di questo gioco vanta il nome di Yuuji Naka, game creator del porcospino più famoso della storia dei videogame (Sonic the Hedgehog) e ideatore di progetti come il leggendario Nigths, Burning Ranger e tanti altri successi che negli anni hanno segnato la storia delle varie console della Sega.

RECORD MONDIALE: 3.054.000

## 3. JUUOUKI ALTERED BEAST

Wii

PRODUTTORE: SEGA DATA: 27/11/1988
GENERE: ACTION PREZZO: 5.800 YEN

Un gioco a scorrimento orizzontale ispirato all'omonimo arcade in voga nelle sale giochi degli anni Ottanta, "Juuouki" ci mette nei panni di un guerriero di una tribù di bestie mutaformi che accumulando spirit balls può trasformarsi da normal body in muscle body e ancora in maximum body, sortendo diversi effetti sul nemico. Altre volte invece è possibile mutare in lupi, draghi o orsi, per destreggiarsi in svariate tecniche speciali, lungo 5 livelli semplici ma non banali. Possibile anche il giocare in due.

RECORD MONDIALE: 46.682.500

## 4. OSOMATSU KUN HACHAMECHA GEKIJOU

PRODUTTORE: SEGA DATA: 24/12/1988 GENERE: ACTION
PREZZO: 5.800 YEN

Ispirato al noto manga di Fujio Akatsuka "**Osomatsu kun**", questo titolo fu una parentesi alquanto sfortunata, tanto che si narra che lo stesso Akatsuka, dopo averlo provato, si recò di persona alla ditta produttrice per protestare. Un puzzle game eccessivamente intricato, con labirinti troppo contorti da superare senza conoscere la soluzione, ma quasi banali una volta compreso il meccanismo. Insomma, è proprio quando si comincia a comprendere la struttura del gioco e a divertirsi che sopraggiunge la fine.

## 5. ALEX KIDD

**1989**

PRODUTTORE: SEGA DATA: 10/02/1989 GENERE: ACTION
PREZZO: 5.800 YEN

Prima mascotte della Sega fino a quanto Sonic non gli ha soffiato il posto, Alex fa la sua apparizione per la quinta volta in questo "Tenkuu Majou", seguito dell'episodio "**Alex Kidd in Miracle World**" per Mark III del 1986 (che è stata la ROM integrata nel Master System 2 europeo e americano e in alcune versione del SMS 1 europeo). In seguito al debutto con "Miracle World", memorabile per la giocabilità e la varietà di charater e item utilizzabili, Alex prosegue l'ascesa con "BMX Trial" (1987) in sella ad una bici e "The Lost Stars" (1988), sempre per Mark III. Ed è qui che la mascotte della Sega muove i primi passi nell'universo Mega Drive, con un titolo molto atteso ma purtroppo non pienamente stimato. Ambientazioni dai colori pastello e regole di sopravvivenza abbastanza severe, con morte istantanea al primo contatto con un nemico...

## 6. PHANTASY STAR II

PRODUTTORE: SEGA DATA: 21/03/89
GENERE: RPG PREZZO: 5.800 YEN

Forse i più giovani hanno già sentito parlare di "Phantasy Star Online", mmorpg uscito nel 2000 per Dreamcast poi per Windows, GameCube e Xbox. In realtà l'avventura di "**Phantasy Star**" comincia dal **Mark III** nel lontano 1987 e poi continua con questo sequel per Mega Drive due anni dopo, rilanciato a sua volta su Saturn e GBA col nome "Phantasy Star Collection", e contenuto nel "Sega Genesis Collection" per PlayStation 2 e PSP. Il remake di questo gioco, "Phantasy Star Generation 2", venne lanciato nel 2005 per PS2. Ma ora passiamo al gioco del 1989: vero e proprio seguito dell'episodio precedente, il secondo capitolo riprende la storia mille anni dopo il primo, questa volta con otto personaggi raggruppabili in party da massimo quattro. Gli ingredienti dei migliori RPG ci sono tutti, a partire dal battle system a turni fino alla elevata caratterizzazione di ciascun personaggio, con armi, armature e abilità attinenti alla propria classe.

## 7. SUPER LEAGUE

PRODUTTORE: SEGA DATA: 22/04/1989
GENERE: SPORT PREZZO: 5.800 YEN

L'esordio dello sport su Mega Drive non poteva non essere il baseball! (sport molto seguito in Giappone) Questo titolo ha fatto strike con la sua grafica dettagliata e i realistici campionamenti vocali per gli "strike!" e "out!". Un po' troppo americanizzato su alcuni particolari forse, come il field a strisce di erba chiare e scure e l'aspetto delle macchine parcheggiate fuori dallo stadio visibili durante gli home run, al punto da far pensare che non fosse altro che un adattamento giapponese dell'americano "Major League"...

## 8. SUPER DAISENRYAKU

PRODUTTORE: SEGA DATA: 29/04/1989
GENERE: SHOOTING PREZZO: 5.800 YEN

L'ultima roccaforte da conquistare per il Mega Drive rimanevano i simulation game: i giochi di simulazione tattica.
"**Super Daisenryaku**" è un war simulation game strutturato sulla base si "Daisenryaku II", prodotto dalla SystemSoft per PC (serie PC-9800) nel 1985, con l'aggiunta di nuove scene di guerra originali. Una piccola chicca è l'utilizzo del Thunder Blade (da "Thunder Blade", Sega, 1987), dell'F-14XX (da "After Burner", Sega, 1987) e di altre unità Sega come armi segrete, tra le oltre 120 unità da guerra disponibili nel gioco.

RETROGAME:

# SUPER FAMICOM (SNES)

## LA CONSOLE NINTENDO 16BIT

IL SUPER FAMICOM O SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (SNES) E' STATA LA SECONDA CONSOLE A CARTUCCE PRODOTTA DALLA NINTENDO. USCITA NEL 1990 HA RISCOSSO UN ENORME SUCCESO IN TUTTO IL MONDO.

**SUPER FAMICOM**

Prosegue l'incredibile viaggio di "GAMERS" alla riscoperta delle console e dei giochi che ci hanno fatto sognare! Siamo arrivati agli anni novanta che vedono l'uscita di una pietra miliare fra le console.

E' il 21 novembre 1990. In Giappone il monopolio del settore home-entertainment è detenuto dalla PC-Engine della NEC (che come abbiamo visto aveva sfondato grazie ai "giochi da tavolo" per console e per il suo sistema ausiliario non più a cartucce bensì a CD-Rom!) e dal SEGA Mega Drive che deve il suo successo al suo simpatico riccio blu Sonic. Erano tempi duri per la Nintendo e il suo Famicom (meglio noto come Nintendo Entertainment System).

Fu proprio per uscire da questa crisi (si fa per dire visti i numeri raggiunti dal Nes) che casa Nintendo puntò su un nuovo prodotto che avrebbe influenzato l'intero mercato internazionale: l'incredibile **Super Famicom** (noto in Europa e negli USA con il nome di Super Nintendo Entertainment System o semplicemente come Super Nintendo o SNES) che rivoluzionò il mondo dell'intrattenimento domestico grazie al suo innovativo sistema a 16-bit che apportò notevoli migliorie alla risoluzione grafica e anche ai processori stessi che potenziarono ulteriormente le prestazioni della macchina, permettendo alla Nintendo di essere la regina indiscussa del settore. Sicuramente parte del successo si deve anche all'uscita del primo gioco, il mai troppo acclamato, "Super Mario World"; nuovo capitolo della saga che aveva fatto la fortuna della precedente Famicom e che aveva come protagonista l'idraulico (italiano!!) più simpatico del mondo! Anche questa volta la Nintendo si affida, a ragione, al genio di Shigeru Miyamoto ideatore di Mario e di molti altri celebri e fortunati personaggi abitanti il meraviglioso mondo Nintendo...

**1990**

## 1. SUPER MARIO WORLD

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 21/11/1990 GENERE: PLATFORM
PREZZO: 7.700 YEN

Wii

E' la prima cartuccia ad uscire per Super Famicom. Prodotta dalla Nintendo che sperava di ottenere il consenso del pubblico, puntando sulla popolarità di uno dei personaggi per videogiochi più amati al mondo: Mario!!! Riscosse subito il supporto degli appassionati della saga anche perché dotato di un'ottima grafica e curato dall'abile mano del maestro Miyamoto. **Super Mario World** mantiene le caratteristiche principali di gioco, come lo scopo: quello di liberare la nostra amata principessa Peach dalle grinfie del perfido Bowser. Tra le innovazioni, oltre ai nuovi power up e ai nuovi personaggi come Yoshi, troviamo l'utilizzo del famoso "Mode7" particolarità grafica del Super Famicom che permette di manipolare grossi sprite o sfondi ruotandoli e scalandoli per creare un'illusione di tridimensionalità...

## 2. F-ZERO

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 21/11/1990
GENERE: GUIDA PREZZO: 4.500 YEN

Wii

In contemporanea all'uscita di "Super Mario World" la Nintendo propone una seconda cartuccia per SNES: si tratta di "**F-Zero**" un riuscitissimo racing-game di ambientazione fantascientifica con veicoli a levitazione antigravitazionale capaci di rompere la barriera del suono! 15 diversi pianeti ospitano le gare che, per spettacolari acrobazie e una super-velocità rese possibili grazie alla speciale funzione hardware "Mode7", hanno fatto di "F-Zero" un cult della sua categoria! Da giocare su Virtual Console o su Game Boy Advance...

## 3. BOMBUZAL

PRODUTTORE: KEMCO DATA: 01/12/1990 GENERE: PUZZLE
PREZZO: 6.500 YEN

Lo riconoscete? Molti di voi sicuramente avranno giocato alla versione precedente a quella per SNES, (per Amiga o per l'Atari ST uscite un anno prima della versione giapponese della Kemco per SNES). Si tratta del famosissimo puzzle-game "Bombuzal"! Un lontano parente del classico "Campo minato". Scopo del gioco è quello di distruggere le mine e le bombe disseminate nel campo senza restare uccisi! La difficoltà sta infatti nel riuscire ad evitare il raggio d'azione delle bombe e delle mine che varia a seconda le dimensioni. Le mine di dimensioni più piccole fanno espodere solo la casella su cui si trovano, mentre quelle di media grandezza fanno espodere fino a 4 caselle limitrofe. Per le bombe il discorso si complica perché sono presenti in tre diverse forme: piccole (fanno espodere la mina o la bomba contigua), medie (oltre alla casella su cui si trovano fanno esplodere anche le due attigue), e grandi (fanno esplodere tutto ciò che è nel raggio di tre caselle vicine a quella su cui ci si trova). Un vero rompicapo d'altri tempi che fa divertire ancora oggi!!

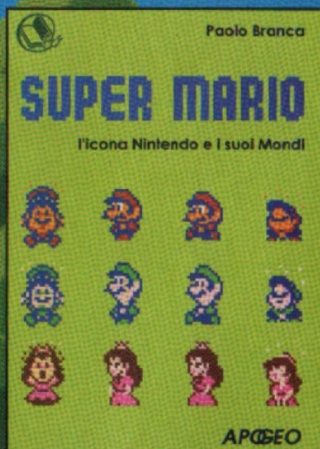
## SUPER MARIO WORLD
di Paolo Branca

Nonostante Super Mario Bros.3 fosse stato un enorme successo commerciale, il team Johto Kahiatsu, rinominato Entertainment Analysis & Development, per il nuovo episodio della serie abbandona coraggiosamente l'opulenta sovrabbondanza di elementi accessori che aveva caratterizzato il titolo precedente e concentra tutte le sue energie nell'accrescere la coesione interna del proprio prodotto. Il risultato è considerato da molti il migliore titolo in 2D della saga di Mario, e indubbiamente spinse le vendite della nuova console Super Nintendo. Per molti sviluppatori l'epoca dei sedici bit fu soltanto un periodo in cui abbellire graficamente i concept di giochi del decennio precedente, magari aumentando il numero dei power-up e inserendo sprite di dimensioni maggiori. Per Miyamoto, ogni progresso tecnico doveva invece ridefinire anche le potenzialità della struttura di gioco.
Di primo acchito il nuovo **Super Mario World** (1991), pensato per promuovere le vendite della nuova console Super Nintendo a 16 bit, può anche che diventava tutt'uno con il protagonista, di cui non era data la facoltà di separarsi per proseguire a piedi come accade qui. In groppa a Yoshi, grazie alla sue capacità, Mario è ora in grado di raggiungere nuove locazioni e giungere in livelli altrimenti inaccessibili. Per giustificare la presenza di questo nuovo amico, il gioco non è più ambientato nel Regno dei Funghi, bensì in quello dei Dinosauri. Miyamoto ambienterà altre vicende in questi luoghi, come le folli corse di **Super Mario Kart**, andando ad edificare un grande mondo costituito a sua volta da diversi sotto-mondi. Miyamoto aveva pensato di affiancare un sauro a Mario sin dal 1986, ma il suo team di programmatori dovette per molti anni farlo tornare sui suoi passi a causa delle limitazioni tecniche del NES a otto bit. In effetti, dopo i massacranti mesi di sviluppo del terzo episodio, Shigeru si prese ben quindici mesi di pausa, in cui si dilettò a sperimentare tutte le possibilità tecniche della nuova console, per poi dedicarsi assieme agli assistenti ad una delle più grandi opere di game e level design della storia dei giochi di piattaforme bidimensionali.
È difficile spiegare la genialità di **Super Mario World**, bisogna giocarlo per rendersi conto della cura meticolosa con cui è stata piazzata ogni trappola, ogni piattaforma, ogni nemico. Si ha la sensazione che il gioco risponda esclusivamente alle capacità del giocatore: gioca bene e vincerai, gioca male e sarà la fine. Non ci si sente mai imbrogliati da una calibratura errata della difficoltà, da una mappa strutturata in maniera poco godibile o, in generale, da cattive idee di design. Il gioco salva automaticamente ogni qualvolta si superano alcune locazioni come la casa dei fantasmi, a metà di ogni mondo, e il castello, alla fine del mondo stesso. Questo vuol dire non essere costretti a rigiocare, ogni volta che si muore, tutti i livelli già superati, eliminando così qualsiasi elemento che possa sembrare simile al precedente Super Mario Bros.3, ma in realtà, esso rappresenta un intricato mondo composto da dozzine e dozzine di livelli organizzati non linearmente: è possibile giocarli e rigiocarli fino ad averne trovati tutti i bonus e le uscite segrete, inoltre i passaggi nascosti, già utilizzati negli episodi precedenti, divengono una costante ancora più marcata, assegnando a questo titolo una delle posizioni più alte nella classifica dei migliori platform della storia. L'impossibilità di tornare a visitare livelli già percorsi, per esempio per raccogliere bonus, e il non poter salvare la partita in corso erano carenze del precedente episodio a 8 bit, a cui qui fu posto rimedio. Un'importante innovazione consisteva nell'introduzione di quella che diventerà un autentica mascotte Nintendo: Yoshi. Mario poteva lanciarsi per la prima volta con una cavalcatura d'eccezione: il simpaticissimo dinosauro di nome Yoshi, che diverrà uno dei suoi migliori compagni di avventure, nonché darà origine a un filone a lui dedicato dove il rettile è il protagonista assoluto. Yoshi con le sue molteplici proprietà, infrangeva per sempre la distinzione fra personaggio e oggetto all'interno del rivelarsi frustrante per il giocatore. Un sistema di salvataggi è d'obbligo visto che si hanno ben nove mondi da esplorare, suddivisi in diverse sottosezioni, in tutto si contano quasi 100 livelli, molto differenti tra loro. Vi sono infatti livelli in cui correre orizzontalmente nel più classico degli approcci a piattaforma, altri in cui nuotare sott'acqua alla ricerca di eventuali vie di uscita e altri ancora dalla fisionomia da action game in cui affrontare situazioni di estrema difficoltà.
Dal punto di vista grafico **Super Mario World** è uno di quei giochi che a un primo impatto sembrerebbero nella media. In realtà ad un attento esame di tutte le caratteristiche tecniche del titolo ci si rende conto di quanto Nintendo abbia speso, in termini intellettuali, su di una estetica che attinge appieno alle risorse del Super Nintendo disegnando un mondo pluricolorato (si contano più di 100 colori in simultanea su schermo con picchi di oltre 200 nelle sfumature). Il gioco sfrutta un chip presente nel Super Nintendo,che permette di applicare effetti di scalatura, rotazione e deformazione, a fondali di ogni dimensione, generando una conseguente illusione 3D (il Mode 7).
Il chip è utilizzato con estrema professionalità e senza invadenza, cosicché ne si possa ammirare gli effetti in un contesto grafico che ne spreme a dovere le facoltà di rotazione, distorsione e zooming degli sprites. Tecnicamente siamo davvero vicini alla perfezione, per concetto, per forma artistica, per le caratterizzazioni dei nemici e degli sprites protagonisti e per tutta un'ideologia estetica che trascende qualsiasi forma di omologazione. Anche in ambito sonoro il lavoro svolto da Nintendo è impeccabile, motivi orecchiabili e "frizzanti", accompagnano perfettamente l'azione di gioco amalgamandosi con essa. Il tema principale viene riproposto in molteplici arrangiamenti, così da adattarlo nel modo più pertinente possibile alla situazione di gioco. A differenza di **Super Mario Bros. 3**, dove vi era una successione di tante mappe e mondi differenti, qui tutto l'universo di gioco è racchiuso in una mappa unica. I poteri messi a disposizione di Mario non sono più elargiti dai tanti costumi del precedente capitolo, ma tornano ad essere numericamente limitati come in **Super Mario Bros**. Gli elementi che accrescono le potenzialità di Mario sono rigidamente funzionali alla struttura dei livelli: le caratteristiche del costume da procione vengono trasposte in una, assai più sobria, mantellina gialla; il sistema di controllo del volo risulta affinato; la planata è più difficile da eseguire, ma il giocatore, in grado di calibrare adeguatamente i suoi movimenti, può rimanere sospeso in aria molto più a lungo.
La limitazione dei poteri concessi all'idraulico produce come risultato un level design più efficace e curato. I livelli sono progettati per ottenere il miglior divertimento possibile, la difficoltà è perfettamente calibrata per garantire sedute di gioco soddisfacenti per qualsiasi utilizzatore. Infatti per i più smaliziati sono presenti livelli difficili da raggiungere e altrettanto difficili da superare; benché il gioco sia costituito di ben 96 livelli, scegliendo la strada più adeguata il giocatore lo può completare affrontandone solo 11, a patto di conoscere il percorso più breve.
Il titolo, considerato perfetto in tutte le sue parti, è frutto di una consapevole ricerca di immediatezza e leggibilità.
Per la prima volta vengono posti dei blocchi che se colpiti fanno comparire brevi tutorial testuali, atti a spiegare l'utilizzo di poteri speciali pertinenti al punto in cui ci si trova nel gioco.
La presenza dei tutorial è un'innovazione importante ed è diventata d'obbligo nei prodotti odierni, perché incorporando le nozioni manualistiche all'interno del gioco evitano di spezzare la tensione ludica. Miyamoto non rinuncia a una struttura articolata ma fa in modo che essa sia fruibile dalla fascia più ampia possibile di pubblico.

***Super Mario***
**l'icona Nintendo e i suoi mondi**
di Paolo Branca

Una biografia su Super Mario che in circa 80 pagine ricche di immagini, ripercorre la storia dell'idraulico italiano più famoso del mondo...

Prezzo: Euro 7,00
www.apogeonline.com

Paolo Branca
SUPER MARIO
l'icona Nintendo e i suoi Mondi
APOGEO

# 4. POPULOUS

PRODUTTORE: **IMAGINEER** DATA: **21/11/1990**
GENERE: **GOD GAME** PREZZO: **8.800 YEN**

"Populous" è un titolo memorabile! Nel 1989 uscì in Europa, ad opera della Bullfrog, come software per computer: Amiga, Atari ST, Commodore, IBM-PC e riscosse talmente tanto successo che ne seguì una serializzazione. Il primo episodio uscì su molte altre piattaforme, diventando così anche un titolo di successo fra le cartucce SNES prodotte dalla Imagineer. Si tratta di un vero e proprio gioco di strategia dove il giocatore veste i panni di un dio che deve cercare di accattivarsi "le simpatie" dei mortali aiutandoli a scernere il bene dal male e ad evolvere il loro grado di civilizzazione. Lo scopo è proprio quello di divenire l'unica divinità idolatrata e per fare ciò il giocatore dovrà escogitare la tecnica migliore e vincere il proprio nemico. Un vero gioco di potere!

# 5. ACTRAISER

Wii

PRODUTTORE: **ENIX** DATA: **16/12/1990** GENERE: **RPG+ACTION**
PREZZO: **8.000 YEN**

Un posto di primo piano spetta a questo incredibile action-role-play-game firmato Enix (l'odierna Square-Enix di Final Fantasy tanto per rendere l'idea): "Act Raiser"! L'originale idea di mischiare un action-game ad un simulation-game fu la carta vincente del titolo che conquistò letteralmente il pubblico del 1990! Scopo del gioco è quello di sconfiggere il diavolo che si è impossessato dei sei regni del Mondo e permettere di nuovo agli uomini di vivere in un'era di pace! L'avventura è strutturata in due fasi: Creation o Action mode 1 e Action mode 2. Il primo procede come un tradizionale action-game a scorrimento orizzontale. Invece il secondo, vera innovazione di questo gioco, è un simulation game a tutti gli effetti! Una novità davvero notevole considerati i tempi! Indimenticabile la colonna sonora del leggendario Yuzo Kishiro.

# 6. GRADIUS III

Wii

PRODUTTORE: **KONAMI** DATA: **22/12/90** GENERE: **SHOOTER** PREZZO: **7.800YEN**

E' un famosissimo gioco già noto al pubblico dal 1989 grazie alla versione Arcade. Sulla scia del suo incredibile successo la Nintendo pensò di proporre una versione di "**Gradius III**" per SNES. Nel 22 dicembre del 1990 esce così la cartuccia di uno dei più famosi shooting-game da sala. Il gioco si svolge ancora con uno scroll orizzontale ma quadri troppo lunghi vennero ridotti e alcune parti completamente eliminate; tuttavia il pubblico non si lamentò troppo di queste mancanze perché in compenso gli equipaggiamenti furono potenziati ed anche l'armamentario ampliato. Non solo ma venendo incontro alle esigenze dei fan di "Gradius III" Arcade, la Nintendo pensò di ampliare il sistema di salvataggio e di continue.

RECORD MONDIALE: 2.121.400

# 7. FINAL FIGHT

PRODUTTORE: **CAPCOM** DATA: **21/12/1990**
GENERE: **ACTION** PREZZO: **8.500 YEN**
RECORD MONDIALE: 1.794.100

Leggendario beat'em up a scorrimento già famosissimo nel 1989 nella versione Capcom Arcade. Final Fight è considerato uno dei migliori picchiaduro a scorrimento usciti per Super Famicom. In questo gioco fanno la loro comparsa volti di: Mike Hagger, Guy, Cody! Infatti saranno proprio loro tre gli eroi di questa avventura per SNES! Trattandosi di un gioco con scroll orizzontale il giocatore può muoversi liberamente su e giù, a destra e a sinistra. Rispetto alla versione Arcade non ci sono grosse novità, anzi piuttosto perde alcune caratteristiche fondamentali della versione da sala. Persino nella modalità hard ci troveremo a combattere al massimo contro tre nemici (nella versione Arcade invece potevano essere anche 8).

# 8. PILOTWING

PRODUTTORE: **NINTENDO** DATA: **21/12/1990**
GENERE: **SIMULATION** PREZZO: **8.000 YEN**

Il 21 Dicembre 1990 la Nintendo fa uscire un nuovo gioco per SNES: "**Pilotwings**", un vero e proprio simulatore di volo! Non solo il tema ma anche l'ideatore, Shigeru Miyamoto (creatore di Super Mario, Zelda, ecc...), influirono molto sull'esito del prodotto che fu un vero successo! Il gioco inizia con la simulazione di volo di 4 tipi di velivoli. Se si superano tutti e 4 gli esami finali si ottiene il patentino di volo e inizia il vero e proprio gioco! Panoramiche incredibili, rotazioni, acrobazie e un'ottima grafica, rese possibili dall'utilizzo abbondante del Mode7!

# 9. SD THE GREAT BATTLE

PRODUTTORE: **NINTENDO** DATA: **29/12/1990** PREZZO: **8.200 YEN**

L'ultima cartuccia del 1990 per SNES è un'avvincente action-game firmato Banpresto: "**SD The Great Battle**". La particolarità del gioco sta nei personaggi protagonisiti: si tratta infatti di celebri eroi di serie animate e di manga stilizzati in un vesione super deformed. Gundam, Camen Rider, Ultraman saranno i personaggi in cui il giocatore si immedesimerà per sconfiggere i nemici in epiche battaglie a colpi di laser, spari e salti spettacolari! Ci sono 7 livelli da terminare in cui si incontrano terribili nemici e pericoli nascosti.
Questo titolo farà divertire gli appassionati di Ultraman, Kamen Rider e di Mobile Suit Gundam in versione deformed.

# Gakken SPEECH

## ベースボール3

| | |
|---|---|
| TITLE: | BASEBALL 3 |
| COMPANY: | GAKKEN |
| SERIES: | 1 |
| YEAR: | 1984 |
| BATTERIES: | 4XAA |
| GAMETYPE: | SPORTS |
| GAMEPLAY: | 75% |
| QUALITY: | 75% |
| SIZE: | L |

**GAKKEN - BASEBALL 3**
With KO Boxing Gakken had experimented with speech recognition. This baseball game features speech synthesis. All calls of the umpire are generated by a special chip. When the game begins, the umpire shouts «play ball». During the game you'll hear words like «strike», «ball», «out» and «safe». Together with very realistic characters on the display, precise controls and great game music, it enables a great day on the pitch!



**Tratto dal libro "Electronic Plastic" realizzato da Lopetz dei Buro Destruct e dal leggendario collezionista Jaro Gielens. Il libro è edito dalla Die Gestalten Verlag e si può acquistare presso la libreria: Al Ferro di Cavallo, Via di Ripetta, 67 Roma - Tel. e Fax 06.32.22.73.03**

# MINI 4WD ONLINE RACER: LA CAVE REALIZZA A SORPRESA UN ONLINE GAME DELLE MITICHE MINI4WD

Per informazioni sul primo gioco Mini4wd per Super Famicom: www.nintendo.co.jp/n02/shvc/bm4j

## MINI 4WD ONLINE RACER

**Sviluppatore: Cave**
**Sito Ufficiale: mini4wd.jp**

Ricordate le Mini 4wd prodotte dalla Tamiya più di 20 anni fa? Noi abbiamo trascorso giornate intere a modificare i mini bolidi da far correre in pista e ovviamente abbiamo giocato a **Shining Scorpion** e **Bakusou Kyoudai Let's & Go!!** per Super Famicom e **Mini 4WD Super Factory** per Sega Saturn (anche se ci siamo lasciati sfuggire i due episodi **Bakusou Kyoudai Let's & Go!!** realizzati dalla Jaleco per PS1). La leggendaria Cave, a sorpresa durante la fiera di Shizuoka del 2006 ha presentato la versione demo di questo PC Game che è finalmente disponibile dal 24 marzo. Si tratta di un online game in cui vengono simulati tutti gli aspetti di questo appassionante hobby con il vantaggio di poter giocare online senza dover incontrare fisicamente gli altri racers... chi non ha mai giocato con le Mini 4WD certamente considererà questo gioco piuttosto limitato, ma si tratta di un hobby/gioco con un background molto profondo e confrontarlo con un normale videogioco online di corse sarebbe ridicolo (un po' come confrontare il card game di Magic con Final Fantasy XIII). Noi un anno fa abbiamo provato una versione piuttosto primitiva del gioco ma gli ingredienti che hanno reso le Mini4WD un fenomeno miliardario c'erano tutti. Per noi non è strano che la Cave abbia deciso di collaborare con Tamiya per realizzare questo gioco, infatti la passione per le mini macchine elettriche è molto diffusa ancora oggi nel mondo degli sviluppatori di videogiochi. Alla Sega ad esempio, la notte alcune sale riunioni vengono trasformate in piste per far correre le Mini-Z della Kyosho (mini macchine telecomandate in scala 1/24 molto performanti), e ovviamente TUTTI da bambini giocavano con le Mini 4WD della Tamiya...
Quello che ci ha stupito è la scelta di utilizzare una piattaforma come quella del PC invece di una console come il DS che, grazie al touch screen e al wifi, sarebbe stata perfetta per un gioco come questo (inoltre in Giappone i videogiochi per PC sono al 99% videogiochi hentai per adulti il che rende ancora più strana questa scelta).
Le macchine disponibili all'interno di Mini4WD Online Racer sono le nuove PRO che essendo modulari sia adattano perfettamente alle dinamiche di un videogioco (sarebbe un po' più complesso simulare e bilanciare i vari trucchi che si utilizzavano per rendere più veloci e stabili le vecchie Mini4wd). Noi non vediamo l'ora di provare la versione definitiva e speriamo che l'importatore italiano della Tamiya decida di localizzare questo titolo per il mercato italiano!

# DETACHABLE CONTROLLERS

| | |
|---|---|
| TITLE: | WRACING |
| COMPANY: | BANDAI |
| SERIES: | 1 |
| YEAR: | 1985 |
| BATTERIES: | 3XAA |
| GAMETYPE: | RACING |
| GAMEPLAY: | 75% |
| QUALITY: | 100% |
| SIZE: | M |

LSI GAME WRACING

1 Normal Course

2 Expert Course

3 Champion Course

**BANDAI - WRACING**
Bandai had to make a game with detachable controllers as well. They chose to make a racing game, with a nice split-screen, so each player has his own view of the track. You can choose from 3 different tracks, each demanding different skills. The tiny joystick on the handles control speed, brakes and direction.

**NINTENDO - DONKEY KONG III**
Other than with the other Game & Watches, Nintendo made three 2-player games. These Micro Vs System games have detachable controllers that can be stored away very easily inside the cover of the game. The cables can be rolled up inside the controller. Two games feature Donkey Kong variations, the other one is Boxing. A true head-to-head theme of course, but quite violent for Nintendo's standards! It's the only G&W that features such realistically drawn characters and violent elements in gameplay.

**TAKARA - BANANABOAT**
Takara made 4 of these multi-purpose games. They all offer 2 types of games: a regular action/theme game and classic card games, like blackjack and poker. For these card games it can be connected with a special cable to other units! The extra-wide display show very funny cartoon figures. You have to transport bananas back and forth, from a monkey to members of an african tribe. In return you receive diamonds and gifts. But if you fail, you end up in the boiling soup!

**TAKARA - HAMBURGER**
In the second game of the Card & Action series, you are the only waitress at a snackbar. Included are: lots of annoying customers, stupid co-workers, dangerous piles of dirty dishes and of course your boss...

**Tratto dal libro "Electronic Plastic" realizzato da Lopetz dei Buro Destruct e dal leggendario collezionista Jaro Gielens. Il libro è edito dalla Die Gestalten Verlag e si può acquistare presso la libreria: HAPPY BOOKS Via Canaletto Sud, 152 - 41100 Modena - www.happybooks.it**

# "Il C64 è stato uno dei primi Home Computer ad essere dotato di un chip sintetizzatore audio."

Una delle caretteristiche più interessanti del Commodore 64 è il suo Chip audio, il MOS6581 (meglio conosciuto come SID, ovvero Sound Interface Device), realizzato dal leggendario Robert "Bob" Yannes nel 1981.

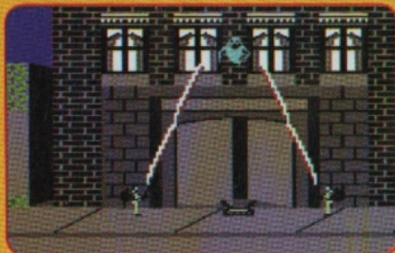
Testo di Roberto Nicoletti

## LA STORIA DEL SID

La carriera di Bob Yannes comincia nell'estate del 1979 quando, dopo la laurea in Ingegneria Elettronica conseguita alla Villanova University di Philadelphia, trova impiego al MOS Technology, una compagnia produttrice di semiconduttori acquistata qualche anno prima dal fondatore della Commodore Jack Tramiel ed in seguito ribattezzata CSG (Commodore Semiconductor Group) In quel periodo il MOS stava fronteggiando una situazione delicata poichè molti ingegneri avevano rassegnato le dimissioni per cercare una sistemazione altrove e quindi Albert Charpentier e Charles Winterble (ingegneri con incarichi di responsabilità al MOS) si trovavano nella necessità di reclutare nuovo personale.
Esaminandone i risultati scolastici, Winterble e Charpentier dovevano avere intuito il potenziale di Yannes, anche se con tutta probabilità non avrebbero mai potuto prevedere che l'entusiasta giovane si sarebbe rivelato di cruciale importanza per la Commodore negli anni a venire. Uno dei primi progetti che vede coinvolto Yannes è l'integrato per la gestione della grafica e del suono detto il VIC (Video Interface Chip), di cui Charpentier aveva quasi terminato lo sviluppo. Yannes, musicista per diletto, ha il compito di occuparsi di risolvere alcuni problemi presenti sulla superficie del chip destinata alla gestione del suono. Una volta terminato, il VIC viene utilizzato nel celeberrimo Commodore VIC-20, il primo computer a colori realizzato dalla Commodore, che otterrà un successo commerciale di proporzioni impreviste.
In un clima di soddisfazione generale per il successo del VIC-20 si comincia dunque a pensare di realizzare Chip tecnologicamente più evoluti. Mentre Charpentier si dedica allo sviluppo del VIC-II, Yannes può finalmente coronare il suo sogno: quello di progettare un sintetizzatore musicale. La progettazione del SID avviene sulla base di due premesse fondamentali: la prima è l'inclinazione di Yannes verso la musica, la seconda è il clima di libertà che Yannes, protetto da Winterble e Charpentier, ha a sua disposizione.
In futuro molti dei problemi della Commodore saranno causati da scelte sbagliate dei manager o da fastidiose ingerenze del settore marketing. Fortunatamente questo non avviene durante la creazione del SID e Yannes è libero di stabilire in prima persona quale idee è meglio implementare. Determinato dunque a fare le cose in grande stile, Yannes progetta il SID con una serie di feature che prevedono la presenza di tre voci indipendenti tra loro con una estensione di 9 ottave. Ogni singola voce viene resa interamente programmabile allo scopo di poter ricreare virtualmente qualsiasi tipo di strumento, dalla batteria al flauto, attraverso la gestione delle quattro forme d'onda disponibili (Quadra, Triangolare, Dente di Sega e Rumore Bianco) ed un controllo di volume ADSR (Attack/Dekay/ Sustain e Release).
Al fine di comprendere il motivo per cui le competenze musicali del giovane ingegnere (allora appena ventiquattrenne) svolsero un ruolo fondamentale in questa impresa, vale la pena ricordare una dichiarazione piuttosto famosa dello stesso Yannes rilasciata in occasione di una delle sue rare interviste reperibili in internet: "I chip sonori dell'epoca erano primitivi, ed evidentemente realizzati da persone che non conoscevano la musica", lasciando intendere che nemmeno il più preparato ingegnere sulla piazza avrebbe potuto creare un valido chip sonoro se non avesse avuto anche nozioni musicali.
Il regime di libertà per Yannes si conclude negli ultimi mesi del 1981 quando, con il SID in avanzato stato di sviluppo ma non ancora del tutto completato, il vulcanico presidente e fondatore della Commodore, Jack Tramiel fissa improvvisamente una scadenza per il termine dei lavori, incaricando i suoi ingegneri di procedere alla progettazione di un nuovo computer da presentare alla incombente CES di

### Ghostbusters - Activision

**Ghostbusters** è un titolo atipico, impermeabile ad ogni tentativo di essere catalogato in un genere videoludico predefinito. L'originalità di **Ghostbusters** deriva dal genio creativo di David Crane e dalla sua capacità di stravolgere i suoi consolidati metodi di lavoro e completare il gioco in appena sei settimane. Normalmente infatti, Crane avrebbe speso mesi per mettere in pratica le sue idee ma questa volta era necessario uscire a ridosso del film e cavalcare cosi' l'onda della dilagante "ghostbustersmania" innescata dal film di Ivan Reitman.

Con poco tempo a disposizione, Crane si rende conto che l'unico modo per rispettare i ristretti termini di consegna stabiliti con la Columbia Pictures consiste nel coinvolgere tutto il team Activision nella realizzazione del progetto e, per risolvere i problemi di coordinamento tra più persone, concepisce una struttura di gioco a compartimenti stagni ma tenuta insieme da un filo conduttore ispirato alla trama del film.
L'organizzazione frammentaria, o se vogliamo modulare, di **Ghostbusters** appare evidente nella struttura stessa di gioco che risulta divisa in varie fasi: l'acquisto dell'automobile e dell'attrezzatura, la corsa per le strade di New York, il tentativo di cattura dei fantasmi nelle case infestate ed infine lo scontro con il peggior villain della storia del cinema, lui: il Marshmallow Man! Il gigantesco uomo-caramella.
**Ghostbusters**, in quanto tie-in deve

assolvere un duplice compito: divertire ed al contempo riuscire a ricreare lo spirito del film. Entrambi i risultati sono ottenuti con successo grazie al senso di coinvolgimento e giocabilità che Ghostbusters offre, ad una musica trascinante e ad una grafica semplice ma efficace. Uno degli elementi fondamentali nel ricreare il feeling della pellicola è l'utilizzo delle frasi sintetizzate prodotte dalla ESS (Electronic Speech Systems), compagnia californiana specializzata nel campionamento vocale,

**SYS64738**
Comando dagli effetti "sbalorditivi", impossibile da dimenticare per ogni commodoriano che si rispetti. Se eseguito in stanze affollate poteva destare boati di stupore. Più prosaicamente, provocava il soft reset del Commodore 64.

Chicago. Scelta che come abbiamo raccontato nel numero uno di Gamers, porterà alla nascita del Commodore 64.
In seguito a questa decisione, Yannes viene assegnato alla progettazione dell'architettura del C64 affiancato dal collega Robert Russell, mentre Charpentier e Winterble sovrintendono il progetto.
Con il poco tempo rimasto a disposizione prima del CES, Yannes non ha il tempo materiale per implementare nel SID tutte le funzioni che aveva inizialmente previsto (tra le più eclatanti la presenza di 32 voci, invece di 3) e nemmeno il tempo di correggere alcuni errori, in particolare quelli relativi alla gestione del filtro. Qualche imperfezione e la mancanza di tutti gli attributi inizialmente pianificati, tuttavia, non impediranno agli utenti ed agli osservatori di decretare il SID come uno dei Chip più importanti nella storia dell'informatica.
Il successo commerciale del Commodore 64 si rivela una miniera d'oro per la Commodore, ma non porta alcun miglioramento particolare alla posizione di Yannes, che sostanzialmente resta escluso da ogni gratificazione e riconoscimento. Comprensibilmente demoralizzato da questa situazione, Yannes capisce che non c'è possibilità di crescita professionale e decide di lasciare la Commodore per fondare una società insieme a Winterble e Charpeniter, l'Ensoniq. Non è la prima volta nella sua storia che la Commodore lascia partire i suoi ingegneri più validi, evento che sarà destinato a ripetersi in futuro. Senza immaginarlo, e per ottenere un piccolo vantaggio immediato, la Commodore stava piantando uno dei semi che l'avrebbero condotta al fallimento poco più di dieci anni più tardi. Oggi il nome di Bob Yannes viene associato quasi esclusivamente alla realizzazione del SID eppure come abbiamo visto il suo apporto alla Commodore è stato molto più ampio; oltre al già citato contributo alla realizzazione del chip video VIC e del Commodore 64, va sottolineata anche la sua partecipazione alla scrittura di parti del CIA (Complex Interface Adapter, chip per la gestione I/O che ritroveremo poi anche nell'Amiga) e il concept iniziale del VIC-20, successivamente sviluppato da altri.
Qualche anno dopo l'uscita di scena di Yannes, il SID subirà un ulteriore aggiornamento apportato durante lo sviluppo del Commodore 128. Non essendo rimasto nessuno al MOS in grado di estendere il supporto ad altre funzioni, i cambiamenti apportati si limitano ad una ottimizzazione di quanto già esistente. La nuova versione, viene chiamata 8580 e montata nel C128 e nel C64c.
Nel 2007, il SID continua ad essere utilizzato nella composizione di musica per videogames, demo o anche in brani "a solo". Un ruolo molto importante nella diffusione delle musiche è offerto dall'emulazione; esistono infatti appositi Player e Tracker che rendono possibile ascoltare e comporre brani senza possedere un Commodore 64, anche se il suono ricreato è ben lungi dall'essere completamente accurato. Per i puristi che vogliono ovviare al problema sono state realizzate schede sonore PCI costruite attorno a SID prelevati da Commodore 64 guasti (o funzionanti ma immolati alla "causa").
Il SID è stato impiegato in un ampio numero di Home Computer della Commodore: C64, C64c, Ultimax, C64SX, 64GS e C128. Tra i riconoscimenti conseguiti va ricordato quello conferito dalla rivista BYTE la quale, in occasione del suo 25° avversario avvenuto nel 1985, ha incluso il SID in una classifica dei 20 Chip più influenti della storia dell'informatica.

## IL LISTATO:

Ebbene, sì: dopo circa vent'anni di assenza dalle edicole italiane ritornano i listati da digitare! Cosa c'è di meglio per festeggiare l'avvenimento di una pioggia di Fuochi d'Artificio sparati dal Commodore 64? Listato by Albman

```
10 REM FIREWORKS! ALBMAN 2007
15 PRINTCHR$(147):PRINTCHR$(159);
20 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINTTAB(14)"
* GAMERS! *"
30 C=1949+INT(RND(1)*30):D=5+INT(RND(1)*
13)
40 A=C-(40*D)
50 B=A+54272
60 FORT=CTOASTEP-40:GOSUB150
70 POKET,46:POKET+40,32
80 NEXTT
90 FORT=1 TO 5
100 POKE A-T,42:POKEA-(40*T),42:POKEA+T,
42:POKEA+(40*T),42
110 POKE B-T,T:POKEB-(40*T),T:POKEB+T,T:
POKEB+(40*T),T
120 POKEA,32:POKE A-T,32:POKEA-(40*T),32
:POKEA+T,32:POKEA+(40*T),32
130 NEXTT
140 GOTO 30
150 FORY=1TO5:NEXTY:RETURN
```

**I CARATTERI PETSCII:**
Tutti i computer Commodore, dal PET2001 (del 1975) al Commodore 128 utilizzavano il set di caratteri PETSCII, composto da caratteri standard ASCII e da caratteri grafici quali linee, cerchi, semicerchi, semi delle carte ed altre figure.
I simboli grafici nacquero per ovviare all'assenza di CHIP grafici tipica della prima generazione di Home Computer e divennero via via meno interessanti con lo sviluppo di processori grafici più evoluti. I caratteri PETSCII furono disegnati in gran parte da Leonard Tramiel (figlio di Jack, fondatore della Commodore International) e da Chuck Peddle, visionario creatore del 6502 e dell'architettura dei Commodore PET.

### Ghostbusters - Activision

la stessa chiamata a dar voce ad Elvin Atombender, lo scienziato pazzo di Impossible Mission.
L'incipit di **Ghostbusters** è da antologia del Videogioco, nonchè causa del fenomeno "mascella spalancata" per una intera generazione di videogiocatori. La voce cavernosa e meccanica del Commodore 64 era perfetta per ricreare l'urlo sardonico e beffardo di un Ectoplasma. Se è vero che tale effetto non si ritrova nel film, occorre notare che la brillantezza del design di questo titolo traspare anche dalla capacità di introdurre elementi che, sebbene assenti

nel media originario, si incastonano alla perfezione nell'atmosfera generale.
Un'analisi di **Ghostbusters** fatta a distanza di oltre venti anni dalla sua uscita rivela, oltre alla già citata originalità – ossia il non rifarsi a nulla di preesistente – anche la sua irripetibilità: di fatto Ghostbuster proponeva uno schema che nessuno ha più ripreso perchè concepito per funzionare bene, ma per funzionare una sola volta. I contraccolpi negativi di una realizzazione effettuata a tempo di record, semmai, si riflettono sulla longevità; **Ghostbusters** risulta effettivamente molto facile da portare a termine, e complice una certa ripetitività' nelle situazioni di gioco, risulta anche scarsamente rigiocabile. Quest'ultimo fattore, tuttavia, è una prerogativa comune del videogioco di ogni generazione e sarebbe eccessivo sottolinearlo in maniera marcata e annoverarlo tra i difetti. La musica di **Ghostbusters**, adattamento del brano composto per il film da Ray Parker Jr., è curata da Russell Lieblich, che ricordiamo per il suo contributo a videogames quali Utopia (il bisnonno dei giochi di strategia uscito per Intellivision, denominato sintomaticamente Civilization 0.5 dagli appassionati) e Master of the Lamps, uno dei primi titoli in cui si sperimentava una musica influenzata dall'andamento del gameplay. Lieblich Russell è scomparso nel 2005 a soli 53 anni, mi sembra dunque giusto concludere questo approfondimento ricordandolo con ammirazione e plauso.

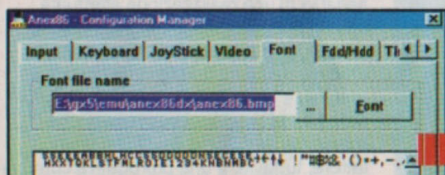
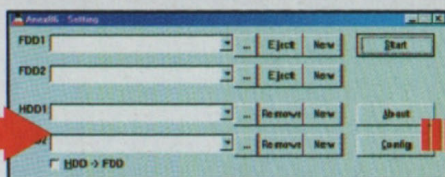
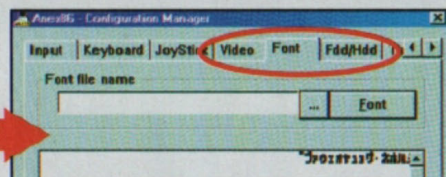
>>RETROCOMPUTING:

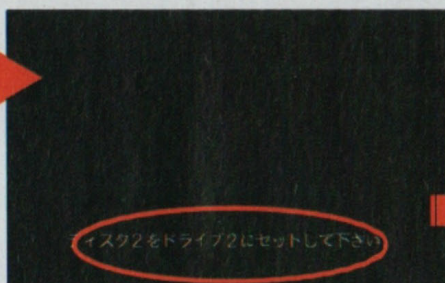
# PC-98シリーズ

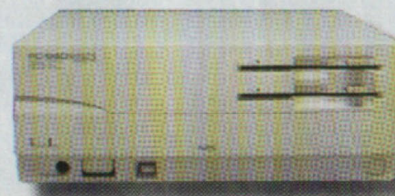
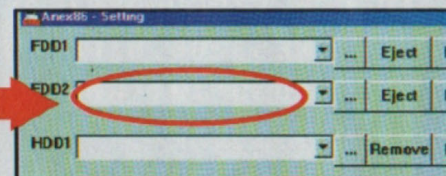
Il PC 9801 é stato lanciato sul mercato giapponese nel 1982 dalla NEC. La ditta produttrice lo considerava un computer per ufficio e all'inizio era disponibile solo software professionale. Il primo modello della serie aveva come processore un Intel 8086 CPU a 5MHz e ben 128KB di RAM. La risoluzione dello schermo era di 640x400 e il chip grafico riusciva a visualizzare solamente 8 colori contemporaneamente. Si trattava comunque di una macchina rivoluzionaria per quei tempi (soprattutto se confrontata con gli altri modelli della NEC come il PC-6001, il PC-8001 o il PC-8801), e certamente era uno dei primissimi PC a 16bit. Tre anni dopo il lancio del primo modello uscì il PC9801vm che ottenne immediatamente un incredibile successo commerciale. All'interno della macchina c'era un processore NEC V30 a 8MHz con 384KB e due lettori di floppy da 5 1/4". A questo modello seguì poi la versione "vx" con un Intel 286 a 10MHz e 1 MB di Ram. Entrambi i modelli avevano la stessa risoluzione del primo PC98, ma raddoppiavano i colori visualizzabili a schermo con una palette di 4096. Questa evoluzione aprì le porte a centinaia di videogiochi che vennero prodotti per questa fortunata serie di PC. Dopo dieci anni dall'uscita del primo modello venne prodotto il PC9821 che, con il suo procesore 386 e i suoi 4 mega di Ram rappresentava un salto quantico rispetto al passato. Per quanto riguarda il comparto audio, il PC98 era nato come computer per ufficio e quindi le capacità di riproduzione sonora erano decisamente limitate (mono, SSG PSGx3, FMx3), e non bisogna dimenticare che molti modelli erano sprovvisti di scheda audio. Anche su questo settore il PC-9821 vide aumentare molto le specifiche hardware (SSGx3, FMx6 con drum kit, 44Khz/16bit PCM stereo). Purtroppo non esiste ancora un emulatore per PC9821 e quindi dobbiamo "accontentarci" dell'emulazione del PC98. Il nostro preferito é ANEX 86 che ormai è un classico per gli appassionati di retrocomputing giapponese. In questo primo appuntamento spieghiamo come caricare e far partire le Rom dei software per PC98. Nei prossimi appuntamenti spiegheremo nel dettaglio le funzionalità più complesse di questo interessante emulatore.

**Download:**
**www.jcec.co.uk/pc98emu.htm**

## JAPAN PC RETROGAME

**Per testare questo emulatore iniziamo con il far girare Viper V10 (solo per un pubblico adulto). Per prima cosa però è necessario caricare il file con la font giapponese in modo che Anex86 possa visualizzare correttamente i caratteri giapponesi del videogioco.**

**Dopo aver cliccato sulla voce "font" all'interno di "Config" basta selezionare il file "Anex86.bmp" e il gioco é fatto.**

**Per prima cosa dobbiamo caricare il file "ViperV10sys.fdi" all'interno di FDD1.**

**Questa é la prima schermata che appare: fra tutte le scritte giapponesi si nota il nome di Oshima Kenji (ottimo amico del nostro Francesco), il programmatore che per oltre dieci anni, si è occupato del codice di tutti i titoli della serie Viper.**

**Una volta avviato Axen86 ecco il menu che permette la selezione di una delle tre avventure sexy contenute all'interndo di Viper V10.**

**A secondo della storia scelta ci verrà richiesto di inserire il floppy disk corrispondente nel drive 2. Ovviamente non esiste un drive 2 nel nostro PC e quindi dovremo semplicemente andare nel menu principale di ANEX 86 e caricare il file corrispondente all'interno di FDD2.**

**A questo punto il gioco è fatto e possiamo iniziare a giocare. Oltre ad essere emulato su PC, possiamo giocare con il PC-98 anche sul altre console da casa come la PSP.**
**Per PSP è disponibile l'ottimo "QUASI88" (link: clogging.blog57.fc2.com).**
**Sul PC-98 sono disponibili molti giochi basati su serie animate come Gundam e Macross.**

# VIDEO GIOCHI

## LA STORIA DELLE RIVISTE DI VIDEOGIOCHI

**di Andrea Pachetti**
**Testata: Video Giochi**
**Editore: (Gruppo Editoriale Jackson)**

Bisogna fare ormai un grosso sforzo per ricordarsi un tempo in cui la rete Internet non esisteva così come la conosciamo ora, e persino la posta elettronica era utilizzata quasi esclusivamente nelle comunicazioni tra studiosi "in camice bianco". Pensando agli anni '80, per avere notizie sui videogiochi le riviste cartacee erano l'unica fonte d'informazione aggiornata: questo e gli articoli che seguiranno vogliono essere un piccolo omaggio a quel momento della storia videoludica in Italia, senza ovviamente nessuna pretesa di completezza.
Come tutte le storie che si rispettino, anche questa per essere narrata efficacemente va iniziata dal principio, cioè dalla prima rivista italiana ad avere i videogiochi come argomento centrale; è al Gruppo Editoriale Jackson, in quegli anni protagonista del mercato dell'editoria informatica, che si deve la nascita di "Videogiochi" (o meglio, Video Giochi, riferendoci al logo originale). La redazione era formata dal nucleo storico dello Studio Vit guidato da Riccardo Albini, che lascerà nel corso degli anni una traccia indelebile in questo mercato creando alcune delle riviste più importanti dal punto di vista storico, cioè Zzap!, K e Zeta. Ovviamente non si trattava di un esperimento casuale creato dal nulla: l'ispirazione principale furono senz'altro le riviste-contenitore americane come la storica "Electronic Games", ma questo evento rappresentò comunque una ventata di novità nelle edicole. Per la prima volta nel nostro paese si creò un movimento spontaneo di club di appassionati, quasi tutti in tenera età, che sommergevano letteralmente la redazione di coloratissime lettere, disegni e fumetti. "Il posto della posta", così si chiamava la rubrica apposita, era sempre un tripudio di domande curiose che oggi farebbero sorridere ("Cosa compro tra Atari e Intellivision?", "Quanti colori ha il Coleco?"), ma che dimostravano senz'altro la voglia di imparare a conoscere un mondo nuovo e affascinante.
Il sommario tipico di un numero di Video Giochi presentava una struttura che diventerà un classico valido fino ai giorni nostri, con la divisione tra news e notizie varie (la sezione "Ready") e recensioni vere e proprie, che erano divise tra quelle per console ("A che gioco giochiamo?") e quelle per gli home computer ("Di fronte al fatto computer").
Maurizio "IUR" Miccoli, esperto videogiocatore e recordman si occupava di dettagliatissime descrizioni dei coin-op ("Al Bar") e venivano dedicati degli spazi anche ai flipper e ai giochi portatili a cristalli liquidi, completando così la panoramica di quanto poteva offrire il mercato in quel momento. Era un periodo particolare e frenetico, con nuove console e software house che uscivano praticamente ogni mese, molte delle quali risultarono delle vere e proprie meteore. In una situazione simile, avere una guida per gli acquisti era importantissimo e Video Giochi assolveva anche questo compito in modo esemplare, con listini approfonditi di ogni singolo marchio importato in Italia. I lettori erano coinvolti direttamente anche nella realizzazione dei record, da immortalare per i posteri mediante fotografia: uno spazio piuttosto consistente fu dato alle video-gare, sia sulle console da casa sia nelle sfide da sale giochi. Tutti venivano invogliati ad ottenere il punteggio migliore in classifica, grazie anche all'incentivo di un abbonamento gratuito se il record resisteva abbastanza. Questo movimento poi sfociò nella creazione della storica AIVA, l'Associazione Italiana Video Atleti, che si proponeva di formare veri e propri giocatori professionisti, capaci di rivaleggiare con gli assi del joystick statunitensi.
Il successo della rivista fu tale da generare presto la voglia di separare gli argomenti trattati, e così nacque uno spin-off chiamato "Home Computer" (HC), della durata di quindici numeri, che si occupava dell'informatica più "seria", lasciando alla rivista madre le recensioni prettamente ludiche.
Nel 1984-85 i riflessi del crash dell'industria statunitense si fecero sentire anche in Italia, e le tre console più vendute del periodo, Atari VCS, Intellivision e Colecovision vennero purtroppo dimenticate quasi subito dagli appassionati, attratti dalla maggiore espandibilità dei piccoli-grandi computer e dal minor prezzo dei loro supporti (audiocassette e floppy). Il gruppo Jackson cercò quindi di rinforzare la propria rivista principale facendo confluire in essa l'argomento computer: chiuse HC e chiamò la nuova incarnazione "Videogiochi & Computer", a partire dal numero 29. Purtroppo la parabola discendente era ormai inevitabile e l'avventura si concluse con il 37 del settembre 1986. Le successive versioni di "Video Giochi", tra le quali vale la pena ricordare la curiosa edizione "poster" in formato A3, ebbero una vita editoriale piuttosto breve e non seppero imporsi sul mercato. Lo **Studio Vit** nel frattempo aveva già spostato i suoi interessi su una rivista inglese di grande successo, chiamata Zzap!64...

ART OF FIGHTING

SAMURAI SPIRIT

METAL SLUG

Di Gualtiero "shito" Cannarsi

Le cartucce **MVS**, destinate a restare chiuse all'interno dei cabinati da sala giochi, venivano quindi proposte come mero materiale d'uso in locali pubblici, ed erano così commercializzate in 'scatole di cartone brute' (senza illustrazioni, senza disegni), contraddistinte con spartane etichette di riconoscimento in bianco e nero, e corredate di schemi tecnici di installazione e altri materiali utili alla loro collocazione nei cabinati arcade. Per garantire l'autenticità del materiale, su confezioni ed etichette degli MVS erano inoltre impressi dei corrispondenti numeri seriali combacianti. Nella loro versione domestica le cartucce si presentavano invece ben corredate da libretti di istruzioni dedicati al gioco, erano contenute in custode in cartone e plastica variopinte ed illustrate, e presentavano adesivi che riprendevano le illustrazioni e i loghi dei giochi. Le cartucce domestiche erano denominante NEO·GEO ROM CASSETTE (originariamente identificate con la sigla NEO-AEP, forse acronimo di Advanced Entertainment Product, denominazione poi presto accantonata), e per questo in Giappone il **NEO·GEO AES** venne sin da subito generalmente chiamato come NEO·GEO ROM. Le cartucce MVS e AES mantenevano tuttavia lo stesso prezzo in entrambi i formati, risultando così notevolmente economiche per il mercato arcade, da cui il tentativo di estrema diffusione del sistema da sala giochi, e impensabilmente costose per il mercato domestico, nel quale il NEO·GEO AES si proponeva esclusivamente come macchina per il noleggio, e non per la vendita privata.
Vi era infine la chiara intenzione di conquistare il cuore della comunità dei più accaniti fanatici delle sale giochi, come dimostra l'introduzione dell'ultima grande innovazione apportata dal NEO·GEO sul mercato della videoludica sia arcade che domestica: il NEO·GEO condivideva tra le sue incarnazione MVS e AES un comune sistema di Memory Card che permetteva di salvare le proprie progressioni nei giochi, per poi riprendere partite sospese e eventualmente condividere con amici i propri traguardi, passando liberamente dall'ambiente arcade a quello domestico, o viceversa. Grazie a questo rivoluzionario sistema, il NEO·GEO realizzava infine la perfetta connessione tra videogiochi arcade e domestici, con la compatibilità sostanziale delle esperienze di gioco condotte sul medesimo sistema in entrambi i diversi ambienti.
Con tutte queste premesse, il 26 Aprile del 1990 vedeva il suo debutto il sistema videoludico NEO·GEO, commercializzato contemporaneamente sia in versione arcade (MVS) che domestica (AES), pur destinata al solo noleggio. Il prezzo dei kit-base MVS cambiava a seconda della loro versione (numero di slot cartuccia), mentre il prezzo della versione domestica era di 58.000yen (380 euro). Il lancio della macchina fu affiancato dalla commercializzazione di un primo parco titoli composto da quattro giochi, ovvero i leggendari **NAM-1945**, **Baseball Stars Professional**, **Majaan KyouRetsuden** e **Magician Lord** anch'essi distribuiti contemporaneamente (sempre il 26 Aprile 1990) e allo stesso prezzo (28.000yen ciascuno) sia in versione MVS che AES. Sorgeva così la prima alba su ciò che nel corso di quindici anni sarebbe diventato un vero e proprio mondo, un sistema videoludico che avrebbe imperversato nelle sale giochi e nella case giapponesi e poi di tutto il mondo, generando numerosissimi titoli, personaggi e serie di grande successo, nonché foltissime schiere di accaniti fan che si strinsero intorno allo stile unico, innovatore e travolgente del NEO·GEO.

### *L'AVANGUARDIA E LA FORTUNA STILISTICA DEL NEO·GEO*

L'originale campagna pubblicitaria del NEO·GEO, che accompagnò il debutto della macchina in Giappone nell'Aprile del 1990, recitava: "Portiamoci a casa i giochi tosti!" (Sugoi geemu wo, tsurete kaerou.). Il personaggio simbolo scelto per rappresentare il nuovo prodotto e la sua filosofia era un misterioso figuro coperto da una maschera bianca su cui era disegnato un sottile sorriso felino,

FATAL FURY

3 COUNT BOUT

un cappello nero e un mantello nero: il suo nome era GE-MANTO (pronuncia: gheemànto), ovvero Ga-Manteau (o successivamente G-Mantle), dove 'GE-' era chiaramente lo stesso 'GE-' di 'GE-MU', pronuncia nipponica dell'inglese 'game', che in Giappone indica da sempre e univocamente i videogiochi, soprattutto da sala. E così GE-MANTO era il videogiocatore arcade mascherato, che nel suo misterioso e stiloso completo nero portava nelle case degli appassionati giapponesi i videogiochi 'tosti' direttamente dalle sale giochi. In una pubblicità tanto nota da essere stata stampata persino su una carta telefonica, GE-MANTO lo faceva fisicamente e simbolicamente mettendosi sottobraccio un monitor su cui fa bella mostra di sé l'accattivante immagine di Magician Lord, uno dei quattro titoli di lancio del NEO·GEO e forse il più accattivante e rappresentativo tra questi. Con una simile immagine, l'intento della SNK e del suo neonato NEO·GEO era più che chiaro al pubblico, così come la rivoluzione che il successo della macchina avrebbe apportato nel mercato. Per riuscire ad ottenere sul pubblico l'impatto voluto, quello dei 'giochi tosti', ovvero di qualità e livello da sala giochi, la tecnologia impiegata dalla macchina SNK risultava a dir poco competitiva, se non persino superiore, se paragonata a quella delle diverse e più costose piattaforme arcade proposte al tempo da altri produttori concorrenti. Il paragone con tutte le altre console per videogiochi domestici appartenenti alla medesima generazione tecnologica a cui anche il NEO·GEO apparitene (quella dei 16-bit) risulta invece del tutto improponibile a causa della schiacciante superiorità della macchina SNK, che del resto si proponeva sul mercato casalingo proprio per il suo livello tecnologico (e di prezzi) da sala giochi, e per questo veniva proposta per il solo mercato del noleggio. L'architettura del NEO·GEO si incentrava su una CPU biprocessore, che metteva in parallelo un Motorola 68000 (in una sua versione 'clone' prodotta da Toshiba), funzionante a 12Mhz con 64Kbyte di memoria RAM dedicata, e uno Zilog Z80 funzionante a 4Mhz con 2Kbyte di memoria RAM dedicata. Trattandosi rispettivamente di processori a 16-bit e a 8-bit, furono in molti a eseguire una impropria somma del bittaggio dei due dichiarando il NEO·GEO una 'console a 24-bit'. Non era tuttavia solo il processore centrale a garantire le straordinarie prestazioni della nuova macchina SNK: il comparto audiovisivo beneficiava di altra circuiteria custom dedicata, che comprendeva una VRAM (memoria video) di 68Kbyte, e un chip YAMAHA YM2612, in grado di produrre musiche e effetti di elevata qualità su ben 15 canali stereofonici. Graficamente parlando, il NEO·GEO surclassava i suoi ideali concorrenti domestici soprattutto con la magnificenza della sua palette cromatica, composta dall'elevatissimo numero di 65.563 colori disponibili cui ben 4096 visualizzabili contemporaneamente su schermo, nonché per il numero e la dimensione degli sprite gestibili dal sistema. Affianco a tale poderoso chipset, era tuttavia una altro fattore chiave a garantire la magnificenza dei titoli NEO·GEO e la loro netta, evidente superiorità nei confronti dei prodotti concorrenti: la mole di dati allocabili per ogni singolo gioco. Contro titoli domestici che raggiungevano da poco il traguardo degli 8Mbit, e

avrebbero raramente superato i 32Mbit, il NEO·GEO dichiarava sin da principio il volume massimo di memoria accessibile nell'architettura del sistema per ogni singolo gioco: ben 330Mbit. Tale mostruosa cifra, pur non subito raggiunta dai primi titoli dedicati al sistema, veniva messa in bella mostra innanzitutto nella schermata di boot della macchina, presente tanto nella versione arcade che in quella domestica, e persino stampata in oro sullo chassis brunito dell'AES: il 'sottotitolo' del logo NEO·GEO divenne così la celebre sigla MAX 330 MEGA PRO-GEAR SPEC, che dichiarava a tutto il pubblico l'estrazione di 'livello professionale' (arcade) delle prestazioni tecnologiche del prodotto. Per questa ragione, il numero di Mbit occupati dai dati di ciascun gioco avrebbe sempre rappresentato un vero e proprio punto di forza promozionale per i titoli del NEO·GEO, tanto da essere sempre riprodotto sia sulle pubblicità dei giochi sia sulle copertine delle versioni AES.
Non è eccessivo dire che al di là delle effettive specifiche tecniche dell'hardware, furono senza dubbio le potenzialità della mole di memoria dei titoli a rendere possibile l'incredibile evoluzione tecnica, stilistica e artistica dei giochi del NEO·GEO. Grazie a una sempre crescente quantità di dati, i programmatori soprattutto della casa madre SNK e della Alpha Denshi Kougyo (ovvero 'Industria Elettronica Alpha', poi ribattezzata ADK) riuscirono a specializzarsi nell'uso dell'hardware della macchina portando le sue prestazioni a livelli semplicemente impensabili al debutto. La costante evoluzione tecnologica e artistica dei titoli NEO·GEO, progredendo di pari passo con l'incremento della memoria occupata, avrebbe fatto sì che ogni generazione di giochi NEO·GEO apparisse tanto superiore alla precedente da essere quasi incredibile che entrambe trovassero spazio sullo stesso hardware, che in questo modo riuscì a mantenersi sulla breccia dell'avanguardia estetica e stilistica della videoludica bidimensionale per ben quindici anni, dal 1990 sino al 2004.
I primi titoli del sistema si attestavano all'incirca sulla cinquantina di Mbit, che nel giro di due anni raddoppiò toccando il centinaio e dando quindi luogo alla generazione di giochi NEO·GEO denominata (e identificata) dalla dicitura 100 MEGA SHOCK. In seguito, nel corso dei quindi anni di vita del sistema, con la sempre crescente qualità dei titoli la soglia dei 330Mbit sarebbe stata raggiunta e sorprendentemente superata, fin oltre i 500Mbit, grazie all'introduzione di una nuova tecnologia che portando la memoria massima disponibile per ogni titolo a un ideale massimo di 1Gbit (giga-bit) avrebbe avuto nome GIGA-POWER PRO-GEAR SPEC, logo che avrebbe sostituito l'originale MAX 330 MEGA PRO-GEAR SPEC in tutti i giochi con memoria superiore ai 330Mbit. Dal 1990, nel corso di quindici anni di successi, si sarebbe così consolidato uno stile destinato a restare per sempre unico, inconfondibile e ineguagliato. Mentre il sistema prendeva piede in tutto il mondo, conquistando sempre più appassionati, in Giappone avveniva la sua vera consacrazione: ben presto nella stampa specializzata di settore, già invasa da articoli, rubriche e speciali dedicati ai giochi del NEO·GEO, debuttò l'originale rivista mensile monografica intitolata NEO·GEO FREAKS, a cui si sarebbero affiancanti sempre più numerosi i mook (magazine book) monografici. Con la nascita del fan club ufficiale (chiamato SNK Supporter Club), la diffusione di materiali e immagini promozionali e celebrative, tra cui la stampa di numerosissime carte telefoniche più o meno esclusive, il logo del NEO·GEO campeggiava praticamente ovunque nel settore. Dalle sale giochi ai minimarket, ovunque si potesse trovare un cabinato di videgames risuonava il familiare jingle di boot NEO·GEO, i cui giochi e personaggi sarebbero stati tanto osannati dai fan da conquistarsi spazi nei più disparati mercati multimediali, dall'animazione a quello dei CD musicali. I doppiatori e i musicisti legati alla SNK sarebbero stati coinvolti in vere e proprie tournée tematiche, battezzate SNK Live Tour, alla maniera delle rockstar, finché all'apice del successo la SNK valicò i confini delle sue tradizionali sale giochi 'di casa', le già storiche e famose **NeoGeoLand** di Osaka, per aprire un parco di divertimento a tema incentrato sul marchio e sull'impronta stilistica sua straordinaria console, denominato **NeoGeoWorld**. Fu così il mondo del NEO·GEO toccò il culmine del suo splendore, per poi avviarsi verso l'arco discendente della parabola del successo, nel corso degli anni di restringimento della sua nicchia, sino alla completa uscita di produzione del sistema e dei suoi giochi. Fu così che infine, nel 2004, la SNK consegnò definitivamente il NEO·GEO al mondo del retrogaming e del collezionismo, rimettendolo per sempre nelle mani e nei cuori di tutti i suoi fan, quei fan che custodiranno nella storia tutto lo spirito, la magia e il sogno del NEO·GEO.
Il sogno dei 'giochi da sala in casa propria', ovvero quei 'giochi tosti' che nell'ormai lontano 1990 erano stati promessi agli irriducibili arcade gamers proprio dalla SNK, dal NEO·GEO e dai loro fantastico mondo.

*Continua sul prossimo numero*

# VIDEOGAME MUSIC

In questo numero di GAMERS continua il nostro viaggio nella storia della game music con la rivoluzione hardware dei chip FM e con una selezione delle più interessanti colonne sonore tratte dai migliori videogiochi giapponesi prodotti durante la metà dei mitici anni ottanta.

Testo di Nanaki XIII



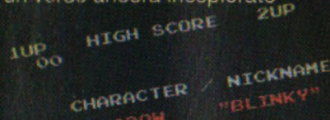
## LA RIVOLUZIONE FM

Annunciato dalla Yamaha nel 1983, il sintetizzatore digitale DX7, che utilizzava un sound chip FM ugualmente ideato dalla celebre casa giapponese e compatibile con l'attrezzatura MIDI allora in commercio, diventò presto uno strumento noto e ampiamente utilizzato non solo tra gli artisti giapponesi, ma anche tra quelli europei e americani.
Il DX7 cavalcò per anni l'onda del successo, forte principalmente della flessibilità e alla precisione del suono digitale che riusciva a riprodurre, molto più limpido rispetto a quello prodotto dai sintetizzatori analogici che lo precedettero. Il sound chip FM, in grado di produrre svariati tipi di suono grazie alla combinazione dei dispositivi di onde sinusoidali chiamati "operators", è stato rapidamente introdotto nel business della discografia video ludica grazie anche al suo costo relativamente limitato. Nel 1984 le grandi capacità del sound chip FM vennero messe alla prova con alcuni titoli di rilevanza tra i quali ricordiamo "Marble Madness" (USA, Atari Games), ottenendo un successo tale che nel 1985 praticamente tutte le case di produzione giapponesi lo adottarono come sound generator preferito. È così che assistiamo ad un progressivo sviluppo qualitativo della game music, ora in grado di sorprenderci con suoni profondi e incredibilmente variegati. A differenza del PSG, notevolmente limitato nella gamma di suoni riproducibili, il sound chip FM era infatti in grado di produrre suoni di natura talmente diversa da riuscire a dar vita ad una composizione musicale quasi full session, infinitamente più espressiva e coinvolgente degli ormai arcaici ritornelli musicali a cui ci si era abituati.
Ai tempi lo sprone maggiore a questa nuova tendenza venne proprio dalla Sega, impegnata ad espandere l'universo dei giochi dal marcato stampo "fisico", action game con visuali 3D come "Hang On" o "Space Harrier" per intenderci. È così che piano piano musica e programmazione intrapresero vie separate, creati da questo momento in poi da reparti specializzati delle case produttrici. Lo sviluppo della game music proseguì rapido nella direzione di quella che potremmo definire "musica ordinaria", vale a dire un sound digitale simile a quello che si potrebbe produrre con gli strumenti musicali, quindi lontano dai "beep and bleeps" elettronici che fino ad allora erano considerati come la game music standard. La colonna sonora (BGM) dei nuovi videogiochi acquistò così un nuovo colore, impregnata di un'intensità e una forza persuasiva del tutto innovative. Ma la game music stile "carillon elettronico" avrebbe persistito ancora per qualche anno.

## L'OSTINAZIONE DEL CARILLON ELETTRONICO

A dispetto del rapido miglioramento della qualità sonora dei prodotti d'avanguardia, i videogiochi rilasciati a cavallo del 1983 per console domestiche e personal computers erano ancora ostinatamente legati al suono arcaico del PSG, tuttora corredo standard degli hardware. La qualità sonora non si allontanò poi molto da quella degli ultimi 2-3 anni, ma c'è da specificare che le case produttrici non passarono questi anni con le mani in mano. Innanzitutto erano impegnate nell'accumulazione di nuove cognizioni tecniche per lo sviluppo di sound chip sempre più avanzati e, chiaramente, nel perfezionamento e arricchimento delle circostanze per portare avanti tale sviluppo. Fu così che diversi creatori riuscirono finalmente a dare libero sfogo alla loro vena artistica, portando una ventata di originalità nel giovane campo della game music. Procedendo a tentoni in un universo ancora inesplorato i creatori vennero affiancati dallo staff tecnico delle case produttrici, adesso sempre più specializzato, nel tentativo di migliorare le tecniche di esecuzione e l'efficacia emotiva dei suoni riprodotti.
In secondo luogo, gli studi sulla game music proseguirono verso una più marcata differenziazione a seconda del genere del gioco. Infatti per i giochi arcade stile 1 coin = 1 game in cui action e shooting rappresentano le parole chiave, non era richiesta una particolare varietà musicale, ma piuttosto una serie più o meno mutevole di suoni ed effetti acustici ad impatto visivo che rendessero l'esperienza di gioco sempre più coinvolgente. D'altra parte però, lo sviluppo di giochi per computer e console domestiche sempre più durevoli e complessi, studiati in ogni minimo dettaglio per garantire ore e ore di intrattenimento (action game o Role Playing Game per intenderci), richiese un supporto musicale sempre più ampio e variegato, articolato in diverse melodie ideate appositamente per una particolare sezione o scena del gioco.
Possiamo dire che in questi anni la game music assunse delle connotazioni sempre più simili alle colonne sonore cinematografiche, con diverse melodie e temi ricorrenti all'interno dello stesso gioco. Possiamo così spiegare l'enorme successo che ebbero titoli come "Super Mario Brothers" (Nintendo, 1985) e "Dragon Quest" (Enix, 1986), che raggiunsero vette storiche anche grazie alle suggestive e spesso indimenticabili note che ci accompagnarono lungo queste avventure e che ancora oggi ricordiamo a distanza di molti anni.
La punta di diamante della prima etichetta discografica specializzata in game

> *"Nel 1986, in Giappone, la colonna sonora del primo Dragon Quest ha venduto 260.000 copie..."*

1UP 00 HIGH SCORE 2UP
CHARACTER / NICKNAME "BLINKY"

Fotografia: **JULIE WATAI**
Modella: **AYANO**
Hair make: **MIIRU**

music, la "G.M.O. Label", fu "Famicom Music" (Alpha Music, 1986) che assieme a "Selezione musicale da Dragon Quest" vendette oltre 260'000 copie, raggiungendo una cifra assolutamente inedita per il business della game music dell'epoca (ndr e che rimangono tuttora numeri incredibili per il mercato occidentale) aprendo un'era di crescita per questo settore ai tempi agli albori. Questa fu la dimostrazione che ormai il pubblico ricercava nella game music qualcosa che andava oltre alla qualità, alla mera resa dei suoni, qualcosa che si identificava con le emozioni e le sensazioni legate ai ricordi del provati durante il gioco. L'inarrestabile ascesa della videogame music è ancora soltanto agli albori della sua storia. Per questo numero di GAMERS è tutto arrivederci al prossimo numero per continuare a esplorare una nuova epoca di questo fantastico genere musicale!

# TWINBEE

Anno di produzione: *1985*
Genere: *Shoot'em up*
PRODUTTORE: KONAMI
Hardware: *arcade*
Generatore di suono: *PSG + bubble system*

**Ha origine nel lontano 1985 la saga di Twinbee, coloratissimo shooting game della Konami del quale sono stati realizzati diversi sequel nel corso degli anni. Caratterizzato da un design molto "cute" e da una grafica vivace, Twinbee rimane impresso nella memoria per i singolari nemici ispirati alle verdure o agli oggetti di cartoleria e gli innumerevoli tipi di power up agguantabili lungo i livelli. La musica è invece una melodia prettamente pop supportata da un tappeto sonoro con bassi marcati. L'atmosfera del gioco viene resa ancora più briosa da svariati effetti sonori, come campanelli, sirene e innumerevoli altri effetti acustici che garantirono il successo di Twinbee anche tra i giovanissimi. La perfetta sincronia tra l'intro della musica e la parte iniziale di un livello, l'eccellente tempismo tra il fade out del tema principale e l'incipit della musica di un livello boss e poi ancora il ritorno scorrevole al tema principale, sono tutti elementi che fanno di Twinbee un gioco piacevole sia da guardare che da ascoltare.**

Album:



*TWINBEE PERFECT COLLECTION*
*King Record*

*Numero di cat: KICA-1057*

# SUPER MARIO BROTHERS

Wii

Anno di produzione: *1985*
Genere: *Platform game*
PRODUTTORE: NINTENDO
Hardware: *Famicom*
Generatore di suono:: *custom PSG*

**Forse tra le più famose della storia della game music, la colonna sonora di Super Mario Brothers fa ancora parlare di sé, a più di vent'anni dalla sua creazione. Le innumerevoli versioni riproposte in questo ventennio (da versioni cantate con testi agli infiniti arrangiamenti alternativi delle main theme) fanno di questo gioco un'indiscussa stella del firmamento Nintendo e le musiche dei vari livelli accompagneranno noi che siamo cresciuti con Super Mario forse per il resto della nostra vita. Se avete uno strumento sotto mano provate a suonare le seguenti note: D, F diesis, A, E.**
**Non comincia a comparire nella vostra mente la faccia baffuta di Mario?**
**Il compositore della colonna sonora di Super Mario Brothers, il maestro Kondo, era già ai tempi un fervente amante della musica latina e tentò di riversare tracce di questo suo interesse anche nella colonna sonora del videogioco più famoso della storia, in cui le note calde del calipso si ripropongono infatti in chiave riarrangiata ma nondimeno suggestiva.**

Album:

*Famicom Sound History Series:*
*MARIO THE MUSIC*
*Scitron*
*Numero di cat: SCDC-360*

# GRADIUS

Wii

Anno di produzione: *1985*
Genere: *Shoot'em up*
PRODUTTORE: KONAMI
Hardware: *Arcade*
Generatore di suono: *Custom PSG + bubble system*

**Uscito nel 1985 come arcade game, Gradius da subito inebria i giocatori col fascino delle infinite potenzialità dei videogiochi, guadagnandosi praticamente in tempo reale la fama di videogioco storico.**
**Il palcoscenico è indubbiamente spaziale, ma l'introduzione di elementi come moai (le enormi statue monolitiche a forma di viso umano) e stonehenge regalano un pizzico di esotismo e di misticità allo scenario fantascientifico. La grafica, notevolmente ripulita e lineare rispetto ai titoli precedenti, esercita ancora oggi un fascino intramontabile sugli amanti degli shooting game di vecchia data.**
**La BGM è prodotta dai tre toni (due canali alti e uno basso) del PSG, ricalcando la tecnica del primissimo periodo del Famicom. L'alternanza delle note alte e quelle basse contribuisce a rendere un'atmosfera di tensione e inquietudine, che verrà poi ereditata dalle successive release di Gradius o da giochi simili come l'indimenticabile Salamander. La melodia che maggiormente ci rimane nella memoria è, oltre al famosissimo stage intro, quella dal ritmo rapido che ci accompagna nei livelli dove vulcani rovesciati e cellule giganti ostacolano l'avanzata della nostra navicella, ma grande successo riscossero anche quelle scene in cui variazioni della BGM servirono a mettere in risalto le peculiarità di ciascun livello (predominanza di toni bassi e cupi per evidenziare il sentimento di angoscia, o rapide variazioni di ritmo nei livelli più dinamici e rapidi). Oltre alla colonna sonora il successo di Gradius fu decretato anche dall'immensa efficacia degli effetti sonori, soprattutto quelli legati alle esplosioni e ai colpi laser, realistici e suggestivi al punto da riuscire a percepire l'individualità dei creatori celata dietro a ciascuno di essi.**

Album:

*KONAMI GAME MUSIC vol.1*
*Alpha Music*

*Numero di cat: 28XA-85*

1UP 00 HIGH SCORE
CHARACTER / NICKNAME "BLINKY"

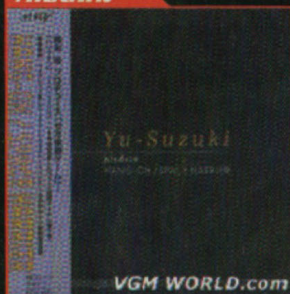
Fotografia:
**JULIE WATAI**
Model:
**AYANO**
Hair make:
**MIIRU**

# HANG ON

Anno di produzione: 1985
Genere: Racing game
PRODUTTORE: SEGA ENTERPRISES

Hardware: Arcade
Generatore di suono: FM + SSG + PCM

Ecco un gioco dal notevole dispendio fisico! Chiedete perché? Beh in effetti si tratta di un videogioco arcade in cui stare a cavallo della moto e raggiungere la meta è tutto quello che in teoria dovreste fare, ma chi di noi non si è piegato a destra e sinistra per accompagnare ogni curva, o non si è fatto venire i calli sui pollici perché la moto non si muoveva esattamente nella maniera in cui speravamo? Piccoli passati da videogamers incalliti :P.
La BGM è costruita su una base di arpeggio dato dall'SSG, con la melodia guida e i bassi del chip FM e le percussioni del PCM (sampling o compionamenti sonori). Il sound un po' triste e malinconico stona con l'atmosfera colorata e lo spirito competitivo di un racing game come Hang On, ma rimane comunque nella memoria come melodia piacevole all'orecchio e indubbiamente nostalgica. In un periodo in cui stavano appena iniziando ad essere realizzati giochi che facevano uso del sound chip FM, Hang On, con il suo inaspettato (e poco noto) ricorso al sampling stupì l'intero panorama della game music con un prodotto assolutamente innovativo e rivoluzionario.

Album:

HANG ON / SPACE HARRIER
Marvellous Entertainment

Numero di cat: MJCAX-00001

# THE LEGEND OF ZELDA

Anno di produzione: 1986
Genere: RPG
PRODUTTORE: NINTENDO

Hardware: Famicom Disc + FM
Generatore di suono: Custom PSG + custom FM

Primo titolo per il nuovo sistema Famicom Disc, The Legend of Zelda rappresenta per moltissimi il padre degli RPG. Gioco di ruolo dalle marcate connotazioni action game, la BGM della leggenda di Zelda è passata alla storia per un interrogativo che ha aleggiato a lungo nell'aria tra gli appassionati della game music: "se il PSG in dotazione al Famicom è in grado di riprodurre solo tre canali contemporaneamente, com'è possibile che in Zelda siano presenti melodia guida, melodia, i bassi e la ritmica?". La risposta sembra essere un sound chip FM montato sull'unità disc, in grado di riprodurre un singolo canale che unito agli altri tre del PSG avrebbe generato il suono polifonico in questione. Insomma anche la game music del Famicom non era da buttare! Basti pensare che negli anni a venire la game music dei prodotti Famicom avrebbe tenuto testa ai maggiori colossi del panorama come Sega e ai videogiochi per personal computers (x68000, PC98, etc).

Wii

Album:

FAMICOM MUSIC
Alpha Music

Numero di cat: 28XA-69

# DRAGON QUEST

Anno di produzione: 1986
Genere: RPG
PRODUTTORE: ENIX

Hardware: Famicom/NES
Generatore di suono:: custom PSG

Non pensiamo ci sia bisogno di spiegare di che genere di gioco si tratti: Dragon Quest è infatti entrato nel pantheon degli RPG ormai da tantissimi anni, ma ve lo sareste mai immaginato che ai tempi in cui venne lanciato non riscosse particolare successo? Forse perché era proprio il genere RPG in sé ad essere snobbato dal pubblico di videogiocatori, abituato ancora all'azione e all'immediatezza dei shooting/action game degli arcade e non ancora entrato nell'ottica del gioco domestico, strutturato spesso su ore e ore di gioco come per l'appunto gli RPG. È in questo periodo che le case produttrici si sono unite nell'intento di portare il concetto del "giocare insieme anche con chi sta solo guardando", introducendo nel mondo dei videogiochi le cifre, ovvero i tipici HP, MP, damage point e tutta la serie di segnali numerici caratteristici degli RPG che tengono al corrente anche chi sta solo osservando un'altro giocatore. In un momento in cui il Famicom stava guadagnando sempre più la fiducia del pubblico come strumento di intrattenimento, gli RPG come Dragon Quest lo elevano a strumento di comunicazione. Nacquero così movimentate conversazioni che vertevano proprio su quei famosi numeri e si venne a generare un forte senso di solidarietà tra i giocatori, senza distinzioni tra "chi gioca" e "chi guarda". Per l'aspetto grafico e sonoro venne fatta una selezione tra i talenti più in vista del mercato giapponese: fu così che si formò il team vincente composto dal grande Akira Toriyama per il character design, Kouichi Sugiyama per la musica e Yuuji Horii per la sceneggiatura. Già affermato compositore musicale professionista, Sugiyama riuscì subito a comprendere e sfruttare al meglio le potenzialità del Famicom dando vita a melodie efficaci e suggestive. Ad esempio la fanfara della schermata dei titoli è una melodia generata dall'associazione di più armoniche del corno, che con pochi suoni riesce a creare un'atmosfera solenne e maestosa assolutamente appropriata al tema del gioco. Se nell'epoca barocca grandi artisti come Bach riuscirono a creare dei capolavori con sole due tonalità, le quattro tonalità del Famicom furono più che sufficienti per dar vita ad una colonna sonora da oscar.

Album:

FROM DRAGON QUEST
Bandai Music Entertainment

Numero di cat: BY30-5121